

Este mes revisamos:
DK Jungle Climber y...
Chibi-Robo!
Park Patrol
Dance Dance Revolution
Hottest Party
Dragon Ball Z:
Budokai Tenkaichi 3
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Venezuela Bs 4000 Bs.f. 4,00 • Ecuador 2.20 Dolares
SUPER MARIO GALAXY
El nuevo BIG BANG de la serie
CON LO MEJOR DE Wii
NINTENDO POWER
RUNE FACTORY: A FANTASY HARVEST MOON
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
Conoce a: SPIDER-MAN FRIEND OR FOE
Año 16 No.11
0 37634 13138 1 11


CLUB NINTENDO
MEGA MAN
STARFORCE™
LEO
© 2007 Capcom

SUMARIO

28

76

ESTE MES REVISAMOS



NINTENDO POWER





DK Jungle Climber 64



Jam Sessions: Sing and Play Guitar 58

Spider-Man: Friend or Foe 78

Super Mario Galaxy 36



El Ojo del Cuervo

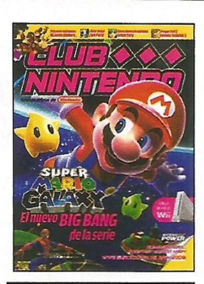
Este mes le echamos ojo a la tercera entrega de **Resident Evil**, así como unas cuantas recomendaciones para que armes tu cartelera casera en esta temporada del horror. ¡Apúrate a leer antes de que te conviertas en calabaza! 82

El miedo en los videojuegos

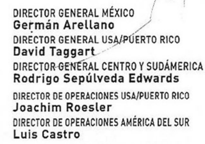
Hay juegos que inspiran terror y otros que es un terror jugarlos; en esta edición nos enfocaremos a aquellos que hacen que tus pantalones caigan o que muerdas tus uñas... y no creas que sólo se trata de RE; ¿quieres saber cuáles son?, ¡chécalos ahora mismo! 90



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





EDITORIAL
Televisa

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
CEO / VICEPRESIDENTE Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL Ricardo López Íñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2007. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVI No. 11 NOVIEMBRE 2007

Mario es una de las figuras más emblemáticas de Nintendo y tuvo que pasar más de un año para que la compañía de Tokio se animara a lanzar un juego basado en las aventuras de este personaje. Siempre le han dado al clavo, desde el NES con tres historias llenas de acción y fantasía y luego en el SNES, en donde el derroche visual nos dejó perplejos. Para el N64 con **Super Mario 64** se tuvo un gran salto en los videojuegos, que marcó una pauta para las nuevas generaciones en cuanto a juegos de aventura en 3D se refiere. En el GameCube no hubo un cambio radical, sólo una mejoría gráfica que se agregaba a la esencia de su antecesor, pero este noviembre, no sólo el Mushroom Kingdom quedará impactado, sino incluso la galaxia completa, cuando **Mario** emprenda un viaje más allá de las estrellas para recuperar a su querida princesa de las garras de una nueva amenaza.

En Nuestra Portada de este mes te presentamos la información de este sensacional título, que viene a marcar otro gran avance en la vida de **Mario** y en la creatividad de Shigeru Miyamoto; la sencillez con la que se juega, junto con lo bien que se ve y la amplia gama de personajes que encontrarás, lo convertirá en un clásico inmediato. Pero eso no es todo, en esta edición te incluimos las noticias más sonadas de esta temporada, así como los reportajes más completos de tus juegos favoritos, las secciones que tanto te agrada leer y un sinfín de sorpresas que descubrirás a lo largo de las 96 páginas.

Parece mentira, pero ya van a ser 16 años desde que lanzamos el primer número de CN; nos da mucho gusto seguir en tus manos, reflejando el trabajo que hacemos con tantos ánimos para que tengas una revista de calidad; así que queremos festejar contigo y lo haremos en grande. ¡Estate al pendiente de nuestra página en Internet!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com



"Nada mejor para estar activo que Wii"

David Elías

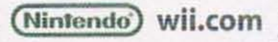


Mi historia Wii. *David Elías*

A mí me gusta estar haciendo algo siempre, voy de un lado a otro. Con el Wii he encontrado la manera de entretenerme dentro de mi casa y al mismo tiempo hacer algo de ejercicio. A mis amigos les gusta salir mucho, pero ahora que conocieron el Wii, no quieren hacer otra cosa que no sea jugar box o tenis; esto es algo que cambia totalmente la manera de ver los videojuegos. Es increíble que podamos crear a nuestro propio Mii; hemos pasado momentos muy agradables y seguramente tendremos más tiempo para compartir entre amigos con el Wii.

Dinos tu historia Wii. www.clubnintendomx.com






DK™
JUNGLE CLIMBER
© 2007 Nintendo



Donkey Kong sigue siendo un personaje con mucha pila y todo un icono dentro de la industria de los videojuegos; para demostrarlo, ¡tiene un nuevo título que te dejará colgado literalmente de la diversión! Sube a las ramas, colúmpiate por las copas de los árboles y prepárate a vivir una experiencia simiesca con esta increíble aventura en donde te enfrentarás a los enemigos más disparatados y tendrás que saber usar los botones como si fueras un gorila de verdad. ¿Todavía no te convences? ¡Pues invita a tus amigos a la acción!

Página 64

DR. MARIO

¡Hola, amigos de Club Nintendo! He estado leyendo la revista durante un año y medio y no puedo parar de comprarla. ¡Hola, **Dr. Mario**! Tengo el Nintendo Wii y todos los canales pero me falta uno, el de Internet; no sé cómo conseguirlo; actualicé mi consola pero dicen que no hay una actualización pendiente, y en las tiendas donde hay Nintendo Wii sí tienen el canal de Internet... no sé qué hacer... ah, también me hace falta el canal de votos, que tampoco sé cómo o dónde conseguir. Espero que me respondan porque es la primera vez que les escribo. Adiós, amigos de Club Nintendo.

José Ignacio Musso
Santiago de Chile

El canal de Internet estuvo disponible como descarga gratuita hasta hace unos meses, pero ahora ya lo tienes que comprar por algunos Wiipoints. El otro canal, el de votos (opiniones), debe estar dentro de la zona de descargas (tienda Wii) y es una buena forma de expresarte y conocer las tendencias o preferencias de muchas personas. Te recomiendo que le eches un ojo a las nuevas descargas, ya que también está lista la actualización del *firmware* del Wii a la versión 3.0.

¡Hola, amigos de la gran revista Club Nintendo! Les mando este *mail* ya que yo soy un gran fan de la saga de **Zelda** y el otro día, husmeando por Internet, me llevé una gran sorpresa: un video con imágenes realmente impactantes para mí, un **Zelda A Link to the Past**. Según lo que entendí del video, se desarrolla después de **Twilight Princess**; **Link** se va al Twilight Realm y resultaba ser un mundo totalmente futurista. Pienso que es algo realmente loco –de ser verídico-, es decir, no sería novedad que saliera un nuevo juego con el concepto futurista; es más, creo que estarían matando la franquicia de **Zelda** que tantos gratos momentos nos ha dado.

Hernán Domínguez Plaza
Chile

Pues dicen que Andy Kauffman fingió su muerte al igual que Elvis, pero nada comprobado y sólo se queda en rumores sin fundamento; es lo mismo para los videojuegos, que si sale una película, que si ya hay una nueva versión o personajes extra (en un título de peleas), que salen de todo orden lógico... pero bueno, Nintendo siempre se mantiene apegado a sus ideales y cuida mucho el concepto de The Legend of Zelda, manteniéndolo en un tono épico y evitando llegar a lo absurdo. De hecho, sus últimos trabajos (oficiales) son Twilight Princess y Phantom Hourglass (Wii y NDS, respectivamente); así que podemos descartar algo "futurista o fuera de contexto" como lo que viste en Internet. En cuanto se anuncie un nuevo título de la franquicia, nosotros seremos los primeros en comentártelo a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación.

¡Saludos desde Chile, **Dr. Mario**! Acabo de terminar **Phoenix Wright: Ace Attorney: Justice for All**, y la adrenalina me lleva a escribir este e-mail. Tengo tres preguntas:

1.- ¿Para cuándo sale el juego **Phoenix Wright: Trials and Tribulations** para NDS?

2.- ¿Es cierto que en Japón ya salió el cuarto juego, que aquí se le conocería como **Apollo Justice: Ace Attorney**?

3.- Leí en Internet que Capcom tomó la licencia de **Harvey Birdman**, el dibujo animado de Cartoon Network, y que realizarán un juego. ¿Es cierto?, y si lo es, ¿usará la misma mecánica que **Phoenix Wright**?

Santiago Arze
Chile

Según las listas de Capcom, el juego estará viendo la luz para la última semana de octubre y si mal nos va, en lo que se distribuye en las diferentes tiendas, podría tardar un par de semanas más; esta sería la tercera entrega del famoso abogado para el Nintendo DS y seguro se convertirá en uno de tus títulos favoritos.

Es totalmente cierto, mi estimado Santiago, Gyakuten Saiban 4 (conocido por estos lados como Phoenix Wright: Ace Attorney) ya está disponible en Japón, pero aún se desconoce la fecha de lanzamiento para América, claro, tomando en cuenta que apenas está la tercera parte; supongo que le darán unos cuantos meses antes de oficializar la cuarta. Lo curioso -para bien o para mal- es que el rol principal lo tomará un abogado novato de nombre Apollo y no se menciona nada sobre el clásico héroe del tribunal, Phoenix Wright. La temática sigue siendo la misma y encontrarás casos y situaciones muy interesantes que corren bajo el esquema tradicional del *gameplay* de los últimos tres títulos.

Ya está disponible la última entrega del famoso abogado, pero ¿será en verdad su retiro? ¿Gozará de unas vacaciones momentáneas o definitivas? ¡Sólo Capcom lo sabe!






Ya por último, ya es un hecho que **Harvey Birdman** tratará de quitarle unos cuantos casos al popular abogado de cabello exótico, pero no tendrán exactamente el mismo estilo de juego; en **Harvey Birdman: Attorney in Law** estará presente el humor que tanto le ha gustado a los fans de la serie. Obviamente te reirás mucho con su único estilo de investigar los casos y sus poco ortodoxas -pero acertadas- formas de resolver los casos. El juego está diseñado para Wii y saldrá este noviembre (a menos que Capcom levante una objeción al respecto). ¡Felices casos!

¡Qué hay, **Doctor Mario**! Estaba leyendo una revista pasada (abril 2007) y descubrí que en la página 8, en el puesto 6 del Top 10, está **The Legend of Zelda: Twilight Princess** para el NDS, y **Castlevania PoR** está para el Wii. También en este mismo número, en la página 18, en Previos, en el subtítulo "Por fin algo nuevo", no está relacionado nada con el tema de **Naruto: Shinobi Retsuden**.

Bueno, me despido, sin antes decirles que hacen un excelente trabajo y me gustó el reporte de la convención de anime que hicieron en junio. También, ¿sabes cuándo va a regresar **Naruto** a Cartoon Network?, porque de repente lo quitaron.

Jesús A. Anselmo Ramírez
Tepeji del Río, Hidalgo

Ya una vez dijimos que un virus infectó nuestra revista y modificó un par de imágenes; podríamos decir que "fue un mago" el que nos hizo ese truco para ver si nuestros lectores se daban cuenta, o tal vez podríamos apelar al April's Fool (algo así como el Día de los Inocentes, en versión gringa), pero sería muy sacado de la manga -aunque es buen pretexto-; pero no, la verdad es que sí metimos la pata, bueno, las dos, pero estaremos más pendientes para que ni ese tipo de errores, por mínimos que sean, vuelvan a ocurrir... por lo del texto que mencionas... ni yo sé qué tiene que hacer **Mega Man** con **Naruto**, ¡ja ja!

¡Hola, **Dr. Mario**! Felicidades a ti y a todos los de CN por su excelente revista. Es la primera vez que escribo y espero que me saquen de esta duda, que también tenemos varios en los foros de CN y que nos ha costado varios temas cerrados sin llegar a un acuerdo. En fin, aquí están mis dudas:

1.- ¿Es cierto que no podrás descargar las próximas actualizaciones para el Wii si tienes tu consola modificada (con un *modchip*, obviamente)?
2.- ¿Es verdad que Nintendo puede dejar inoperable tu consola Wii, si descargas la actualización 3.0 (para Wii) teniendo el chip?
3.- ¿Nintendo puede detectar las consolas con *chip* y banearlas automáticamente?
4.- ¿**Carnival Games** ya tiene fecha de salida en América?
5.- Y por último, una cuestión que todos siempre hemos hecho (no sé si ya lo hayan preguntado o no): ¿hay posibilidades -o son rumores- de que Nintendo esté trabajando en un **Super Smash Bros.** para Nintendo DS?

Luís A. Aguiñaga Maldonado
Vía correo electrónico

La piratería siempre va a ser un gran daño a las compañías

PREGUNTA DEL MES

Wi-Fi, ¿dañino?

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Antes de empezar les quiero decir que hacen un excelente trabajo con su revista; la he leído desde hace poco más de un año y son la mejor sobre este tema que nos encanta a todos: los videojuegos. Bueno, las preguntas que necesito que me contesten son:

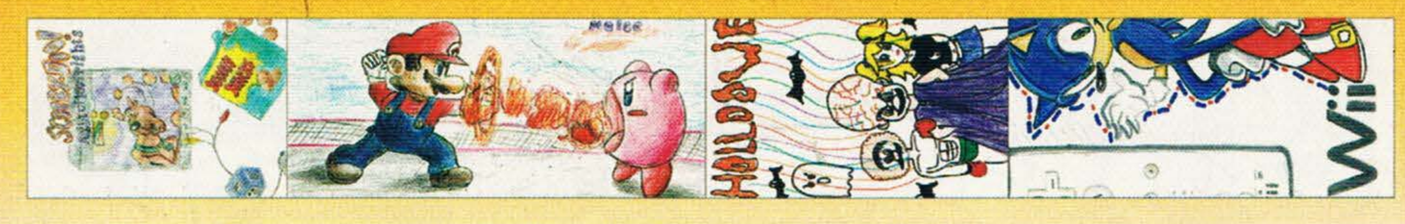
1.- ¿Es cierto que la conexión Wi-Fi de cualquier aparato (no sólo de Nintendo) afecta a la salud? Esta podría ser la más importante puesto que mis papás me quitaron mi adaptador USB de Wi-Fi.
2.- Siguiendo con esto, cuando utilizaba el adaptador de Wi-Fi, me salían de vez en cuando códigos de error que, al ponerlos en la página de Nintendo, me decían que no existía ésta; ¿por qué pasa esto? ¿Es normal?
3.- ¿Es cierto que se está trabajando en un nuevo **Pokémon Mystery Dungeon** para el Nintendo DS y que será compatible con la conexión de Wi-Fi? Si es esto cierto, ¿para cuándo saldrá?

Martín Hurtado Monge
Vía correo electrónico

El Wi-Fi, al igual que el microondas, celulares y otros dispositivos usan tecnología basada en frecuencia de radio y se ha dicho que sí pueden ser dañinos, pero en la dosis que se emplea para el uso común es muy difícil que llegue a afectarte, al menos no como muchos conservadores piensan; de hecho, la radiación a la que estás expuesto por las conexiones Wi-Fi es mucho menor a las del celular (y mira que hay quienes piensan que este dispositivo móvil es arete). Así que no te preocupes tanto, y dile a tus papás que no sean tan severos.
Es probable que en ese momento no hubiera estado disponible la página o haya tenido problemas el servidor, pero te recomiendo que intentes más adelante. Generalmente Nintendo tiene identificados todos los posibles errores en su base de datos y no debes tener ningún problema al buscarlos en la página web. Puede que en tu caso se deba a un error de configuración o que la señal no esté en su punto óptimo de uso.
Así es, **Pokémon Mystery Dungeon** tendrá una segunda parte bajo el subtítulo **Darkness Exploration Battalion** y **Time Exploration Battalion**. Básicamente se conserva la idea central de un chavo que se vuelve **Pokémon** (¡huy, ojalá no sea un **Magikarp**!) y vive las aventuras de estos singulares personajes. Su "mayor" atracción es la conexión Wi-Fi (nada del otro mundo); fuera de ello, todo pasa sin novedad.



Las señales que emite una conexión Wi-Fi a tu PDA, consola u otro dispositivo son mínimas, así que no pienses que te va a salir un tercer ojo o que te pondrías verde del coraje.



y por ello se han tomado medidas cada vez más estrictas; en el caso de Microsoft, ellos están baneando a las consolas que sean detectadas con un chip y no es algo que esté lejos del pensamiento de Nintendo; por el momento no hemos recibido reportes de que las actualizaciones y los chips hayan generado conflictos, o que se esté baneando a las consolas, pero si no lo han hecho en estos meses, nada asegura que no lo hagan después, ya que sí se puede detectar qué consola está modificada y restringirle el acceso a servicios como la Nintendo Wi-Fi Connection. Te recomiendo que, por el bienestar de tu consola (ya que el ponerle chip puede ser contraproducente y dañar el sistema) no lo hagas.

Cambiando de tema, el juego **Carnival Games** está disponible desde finales de agosto, así que para estas fechas ya debe estar en la mayoría de las tiendas. Es un título sencillo que hace uso de las bondades del control remoto del Wii, pero está lejos de ser un hit que sea básico en tu biblioteca.

¡Hola, **Dr. Mario**! Te tengo dos preguntas: ¿el arma de **Resident Evil 4** que lanza rayos está sólo en la versión de PS2 o también se encuentra en la entrega original de Nintendo GameCube? Y ¿cuándo va a salir el **Guitar Hero 3** para Wii? Bueno, quisiera que aunque no publiquen mi carta me respondan. Adiós y felicidades por su revista.

Emiliano Miranda
Vía correo electrónico

El arma que mencionas fue exclusiva para la versión de PS2, junto con otros detalles como los trajes especiales, pero cuando se lanzó la edición para Wii, todos estos elementos fueron incluidos, así que si preguntaras cuál es la versión más completa, tu opción es la de Wii. En cuanto a **Guitar Hero III** (Wii), ya está listo para su estreno a finales de octubre; y prepárate porque te pondrá a rockear con las mejores canciones de varias décadas; y si te gusta la música, seguramente también estarás esperando **Rock Band**, de Electronic Arts; este gran título sí sufrió un retraso para Wii, ya que supuestamente saldría para finales de año, pero su fecha fue puesta en espera y con tendencia al 2008.

Esta es la guitarra que usarás para la edición de Wii, ¡sin cables! Ahora sí podrás moverte por todo el escenario (o sala) sin temor a derribar la consola.



Nuevamente la historia se trata sobre un asesino profesional que deberá recorrer el bajo mundo para convertirse en el #1, todo con el poder de tu katana.

¡Hey, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Mi carta es para preguntarte lo siguiente:
1- ¿Cuál será el destino de **Manhunt 2** para Wii?
2- ¿Cuál es la fecha de salida para **No More Heroes**?
3- Y por último, ¿me podrían decir qué le pasa al Wii de mi primo (ya que no quiere leer un juego nuevo, pero otros sí, además de que su disco sí se lee en mi Wii)? Y como una sugerencia a su revista, me gustaría que en sus promociones incluyeran a las personas que viven fuera del centro del país.

Juan José Valenzuela
Navojoa, Sonora

Como todas las cosas que generan polémica antes de su estreno, **Manhunt 2** tuvo sus pequeños tropiezos y estuvo a punto de no salir al mercado por su temática tan poco convencional y el alto grado de violencia; pero luego de tantos estira y afloja, las compañías han decidido que sí saldría el juego para fines de octubre (bajo la clasificación M), con algunas modificaciones, pero siendo el mismo en esencia.

El esperado título **No more Heroes**, de Suda 51, ahora será publicado por Ubisoft y vaya que pretende ser mucho más interesante que lo visto en **Killer 7**, cuya historia era un poco extraña; en esta ocasión se tiene mayor ventaja al combinar la acción del juego con las capacidades de gesticulación del Wii. Ya con Ubisoft como distribuidor, se comenta que el juego estará listo en los anaqueles para mediados de febrero del 2008, ¿Valdrá la pena esperar? Yo creo que sí.

Lo de tu primo podría tratarse de un error en el lector de su consola; lo más recomendable es que la lleven a donde la compraron para hacer válida la garantía (si es que está dentro de los tiempos) o en su defecto para que les informen el lugar más cercano y seguro (oficial) para su reparación. Gracias por tu carta y tomaremos en cuenta tus sugerencias.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Hermilo Sustaita; Cd. Madero, Tamaulipas.
Bruno Santillán; Monterrey, NL.
Franco Salas; San Fernando, Chile.
Adonaí López; San Luis Potosí, SLP.
Carlos Mora; San José, Costa Rica.
Melyzza Estrada; Mérida, Yucatán.
Ignacio Monsalve; Santiago, Chile.
Iván Sandoval; San Luis Río Colorado, Son.
Esteban Soria; Durango, Dgo.



El rombo de la portada
Ahora sí estuvo "de la patada".



CLUB NINTENDO

Imágenes y Tips



CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC. CT NIN	Number 61111	ABC REDS. NDS. Para activar el mini-juego...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Cartoon Network Speedway (GBA)	Dragon Booster (NDS)
Lego Knights' Kingdom (GBA)	Ace Golf (GCN)
Lucky Luke: Wanted (GBA)	Bratz: Rock Angelz (GCN)
Chibi Robo (GCN)	Cel Damage (GCN)
Resident Evil DS (NDS)	Freaky Flyers (GCN)





Los héroes cada vez más cerca...

Ya que mencionamos **No More Heroes** en la nota anterior, aprovecharemos para comentarles un anuncio importante en relación con este juego, y es que hace tan sólo unas semanas se hizo público que sería cancelado... ¡ja, ja, ja!; nos imaginamos sus caras al leer la nota... bueno, ya, basta de bromas pesadas... por el momento. Lo que realmente pasa con este esperado juego, es que ya tiene compañía para ser publicado, la cual será ni más ni menos que Ubisoft, lo que significa una excelente noticia, ya que la empresa francesa tiene una reputación extraordinaria, además de una gran distribución, por lo que no existirán quejas en ese sentido cuando el juego esté a la venta el próximo año. Hay que recordar que el juego está siendo programado por Suda51 y compañía, y en él controlaremos a un asesino que desea más que nada en el mundo ser el número uno en su medio, y para lograrlo deberá eliminar a quien se encuentre arriba de él en el ranking. El título usará las bondades del Wiimote para simular los movimientos de una espada, lo cual es uno de los principales atractivos del juego. Bien, ahora sólo queda esperar, todo está puesto para que **No More Heroes** sea uno de los juegos más recordados en Wii.



La afición al anime es una de las principales características de Travis, y lo podremos constatar en aspectos como su vestimenta.





El rey de las peleas callejeras

Desde que saliera hace ya más de 15 años en el mundo de las Arcadias, **Street Fighter II** marcó toda una época; es sin duda uno de los fenómenos más grandes de la industria, y son pocos, muy pocos los títulos que han logrado algo similar en el mundo de los juegos de pelea; de hecho, consideramos que sólo un juego estuvo cerca de igualar su éxito, nos referimos a **The King of Fighters**. La primera edición de este título salió en 1994, y su principal característica era que podías formar equipos de tres luchadores de diversos juegos de SNK, como **Fatal Fury** o **Art of Fighting**; obvio, tal hecho no podía pasar inadvertido y todos querían probarlo, era una locura. Después de eso, se volvió una tradición esperar la versión de cada año, lo cual terminó en el 2003. Desde entonces salió un par de juegos más, pero eran como recopilaciones.







Actualmente se comenta que en el 2008 volverá a aparecer un juego más de esta serie para Arcadias, lo que tiene vueltos locos a los fans. Qué buena historia, ¿verdad? Bien, si se preguntan por qué les contamos lo anterior, es porque resulta que se ha anunciado que esta serie llegará a Wii el próximo año, y no por medio de la consola virtual, sino como un juego en forma; el título tentativo será **The King Of Fighters: The Orochi Saga**, donde podremos disfrutar de los primeros capítulos de la saga, hasta **KOF 97**, que es donde termina la historia de Orochi. No se sabe si usará el control de Wii para marcar más fácilmente los poderes, o si tendremos la posibilidad de usar un control clásico o de Cubo, pero tomando en cuenta lo que se hizo con la adaptación de **Metal Slug** hace algunos meses, es seguro que se puedan utilizar varios estilos. Considerando que falta tiempo para su salida, no sería mala idea que los desarrolladores incluyeran una modalidad *on-line*; sería increíble, ya que a pesar de que los juegos del compendio tendrán al menos 10 años de antigüedad, cuentan con millones de seguidores.

¡A mover los brazos al ritmo de Sega!

Cuando iniciaba esta década, la compañía del erizo azul estaba buscando nuevas experiencias para su recién lanzada consola de 128 bits, y una de ellas fue **Samba de Amigo**, un juego musical bastante particular, ya que para poder disfrutarlo usábamos unas maracas. La mecánica era la siguiente: en la pantalla aparecían seis círculos alrededor de un personaje, dos arriba, dos en medio, y los últimos abajo, y dependiendo del ritmo de la canción y de las indicaciones que nos dieran, debíamos mover el par de maracas hasta colocarlas a la altura de los círculos... Parece complicado, pero la verdad es que es bastante sencillo, además de divertido. Los temas eran muy pegajosos, al estilo de un carnaval brasileño. Pasó el tiempo y por alguna razón no hubo secuelas o algo similar, lo cual es algo bastante raro tomando en cuenta la calidad del juego, pero bueno, parece que esto cambiará, debido a que se ha anunciado una adaptación para Wii. No se dieron a conocer más detalles, por lo que no se sabe si las maracas se van a incluir, o será suficiente con los controles del Wii... la verdad nos gustaría que se incluyeran los instrumentos, ya que así resulta más divertido, pero de cualquier modo, es una adaptación que no te debes perder; si todo sale bien, estará en el mercado a mediados del próximo año. Ojalá que Sega siga reviviendo este tipo de juegos, ya que apostamos que varios morirían por jugar de nuevo **Space Chanel 5** con controles de Wii, ¿verdad?



En sus marcas... listos... ¡fuera!

A finales de este mes se estrena **Mario & Sonic at the Olympic Games**, juego sumamente esperado, debido a que, entre otras cosas, será el primero donde **Mario** y **Sonic** compitan para demostrar quién es quién. Como ya hemos mencionado, y es obvio por el título del juego, estará basado en los próximos Juegos Olímpicos a celebrarse en China; en fin, en esta ocasión les tenemos ya noticias en relación con los personajes y las pruebas. De entrada serán 16 competidores, 8 para Nintendo y 8 para Sega, pero es probable que haya algunos más ocultos; los eventos en los que deberás participar sumarán la nada despreciable cantidad de 20, que incluyen Tiro con arco, Jabalina, Canoa, Triple salto, Trampolín, Natación, Carreras con obstáculo, de Relevos, en fin, de todo un poco, y para cada una de estas disciplinas se usarán los controles del Wii para lograr una sensación de realismo nunca antes vista, dejándote listo para disfrutar de este evento en el 2008. De cualquier modo, el siguiente mes te traeremos una revisión completa de este juego, así que mantente al pendiente.





La diversión está garantizada en las reuniones gracias a este nuevo juego, donde el Wiimote se utiliza de maneras muy variadas, al estilo de Wii Sports, pero ahora con distintas disciplinas olímpicas como natación o tiro con arco.

Un nuevo tipo de terror podría llegar a Wii

Por muchos años, los juegos tipo survival horror fueron sólo clones de **Resident Evil**, que fue la serie que revivió este estilo iniciado por títulos como **Clock Tower** en la época del Super Famicom. Pero poco a poco, algunas compañías han aportado su granito de arena, para hacer de este género algo realmente escalofriante, como Tecmo con **Fatal Frame**.

Para quien no conozca la historia de este juego, podemos decirles que gira en torno a un par de gemelas que se ven envueltas en hechos espectrales; lo diferente del asunto es que para defenderse de los fantasmas y diversos seres, no usan armas, sino una cámara fotográfica, con la que logran deshacerse de ellos. Siendo honestos, el terror que provoca esta serie es difícil de explicar, te mantiene alerta cada segundo, a cualquier ruido o movimiento... toda una experiencia. Pues bien, aunque es de momento una noticia que no se ha confirmado en su totalidad, es muy probable que la cuarta entrega de Fatal Frame llegue en exclusiva al Wii el año siguiente, lo que deja ver la confianza que los licenciatarios están depositando en la consola de Nintendo.

Todo parece indicar que los encargados de esta versión no serán los programadores de Tecmo, sino el mismo equipo que ha trabajado en **No More Heroes** desde hace ya más de un año, y que también han creado **Killer 7**, nos referimos al grupo liderado por Suda 51, por lo que en ese caso la calidad estaría garantizada en todo sentido. Esperamos poder confirmar esto en próximos números, ya que conocemos los juegos, y podemos asegurar que son muy buenos exponentes del género de los *Survival Horror*, incluso hay gente que los prefiere sobre series como **Resident Evil**, que ya tiene bastante tiempo en el mercado, nada más para que te des una buena idea de su popularidad, así que a cruzar los dedos, nosotros haremos lo mismo.

CN profile
Mallow

Un héroe poco común

Existen personajes que trascienden los bits y el tiempo; grandes héroes, bellas damiselas y poderosos villanos se ganan un lugar en nuestro corazón y siguen siendo recordados por sus hazañas; pero también hay algunos que nos hicieron sonreír y emocionarnos gracias a su forma de ser y su carácter, a pesar de que no gozaron de los clichés que ilustran a las figuras principales de las historias. Entre ellos está un curioso ser que recordamos con mucho cariño y que participó en el gran clásico de SNES: **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**; nos referimos a **Mallow**, quien a pesar de haber tenido una única aparición en la serie de **Mario**, sigue gozando de un buen lugar en la memoria de quienes pudimos jugar esta joya de 16 bits.

¿Quién o qué es Mallow?

Este personaje es el primero que se une a tu equipo en la aventura; se trata de una criatura semejante a una nube, quien tiene el poder de controlar el clima. Cuando el plomero lo conoce, lo encuentra llorando porque el bandido **Croco** le ha robado una moneda especial (cuando **Mallow** llora, provoca que llueva); obviamente **Mario** decide ayudarlo y de ahí comienza su amistad. Después de seguir al ladrón, **Mario** y **Mallow** logran vencerlo y recuperar la moneda, pero su jornada apenas comienza, pues sus pasos los llevan de regreso con el abuelo de **Mallow**, **Frogfucius**. Durante esta reunión se da un gran giro dentro de la historia, ya que el anciano le dice a su nieto que realmente no es una rana; a continuación le narra cómo lo encontró en un río, y sin saber qué hacer, lo crió como si fuera su pariente. Habiendo conocido la verdad, **Mallow** decide acompañar a **Mario** en su jornada para averiguar quién es realmente y de dónde proviene.



Una nube con linaje

Más tarde, dentro del transcurso del juego, **Mallow** encuentra a sus padres y se entera que es el heredero del **Rey** y la **Reina Nimbus**, lo cual lo convierte en el príncipe de Nimbus Land. Como las cosas nunca pueden ser fáciles para los héroes de los videojuegos, los reyes de Nimbus Land son prisioneros de la malvada **Reina Valentina**, así que **Mario** y los demás lo ayudan a salvar a sus progenitores y a su pueblo de la opresión. Una vez que sus padres están a salvo, **Mallow** continúa su camino con el protagonista del juego, pues desea ayudar a derrotar a la amenaza que se cierne sobre todos los habitantes del mundo.





No puede llover todo el tiempo...

Mallow es sin duda el personaje que cambia más conforme la historia va progresando; al principio es una nube que piensa que es una rana, y le falta decisión para enfrentar sus problemas. Al vivir un par de aventuras, va adquiriendo más confianza y se convierte en todo un guerrero. Después de vencer a **Smithy**, **Mallow** regresa a su tierra de origen como un verdadero príncipe quien algún día será un gran rey para su pueblo.

Un buen compañero

Normalmente, los jugadores tratan de tener a un personaje fuerte como **Bowser** o **Geno**, y a **Peach** para acompañar a **Mario** en su aventura, pero en realidad **Mallow** es un gran personaje cuando se sabe usar efectivamente; además posee poderes con los que ningún otro personaje cuenta y tiene más reto emplearlo en batalla. Es una lástima que no hayamos visto más de él en juegos posteriores, aunque tal vez sea mejor así... no obstante, esperamos verlo pronto junto a todos los demás en la Consola Virtual.




Llénate de energía con 30 min. de ejercicio al día.
Marinela
PLATI-VOLOS
DEJA VOLAR TU ANTOJO
Marinela®

Log@n in

Por Toño Rodríguez



Bienvenidos una vez más a su gustada sección. Para esta edición tenemos varias noticias para comentar, una sorpresa que te hará investigar en tus Club Nintendo antiguas y el Personaje del Mes. Ya estamos terminando un año más y para este par de meses que nos faltan vamos a estar muy activos con los lanzamientos, y por supuesto con nuestra celebración de 16 años. Unas páginas más adelante encontrarás un promocional acerca de esto. Comenzamos rápido con la información y mantente al tanto de este fin de 2007.

Presentamos el "Wii Remote Jacket"

Nintendo dio a conocer en un comunicado este nuevo accesorio para Wii o mejor dicho para el famoso "Wiimote". Se trata de una protección hecha de silicón durable en la que podemos insertar nuestro control de Wii; este aditamento estará incluido en todos los sistemas de ahora en adelante, además de los controles que se venden por separado, así como los que vienen con el título **Wii Play**. El "Wii Remote Jacket" está diseñado para aquellas personas que por alguna razón puedan lanzar o tirar accidentalmente los controles. Debemos mencionar que este accesorio es un complemento al modo de juego especificado desde un principio; recordemos que siempre debemos usar la correa en nuestras muñecas y jugar en un área abierta.



En la pista el "Wii Ford Fusion"

El auto patrocinado por Nintendo compite en la Copa Nextel y es manejado por Greg Biffle portando el No. 16. El pasado 23 de septiembre el bólido azul llegó en segundo lugar unas fracciones de segundo después del ganador Carl Edwards.

Además de tener la imagen en este auto, Nintendo está llevando la emoción de Wii Sports a las pistas de la serie, donde los asistentes pasan un rato agradable jugando con el Wii. Por cierto, esto nos hace recordar el Wii on Wheels que tuvimos en ciudades de México; estaremos pendientes de noticias al respecto.





Link's Crossbow Training con la Wii Zapper

Ya está lista la famosa *zapper* para el Wii. Esta es la caja que contendrá el accesorio para nuestros títulos de disparos. Pero eso no es todo: Nintendo nos está incluyendo un juego basado en la serie de **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, que nos demostrará y ayudará a conocer el uso de este aditamento. Una vez más Nintendo piensa en sus seguidores y nos ofrece una opción bastante interesante.

¡Gánate una de las 6 playeras oficiales de Nintendo!

La ropa oficial de Nintendo está lista para Latinoamérica y preparamos unas preguntas para que te puedas llevar una de las seis diferentes que tenemos. Si eres de los primeros seis en enviarnos un correo electrónico a playeras@clubnintendomx.com con las respuestas correctas, serás uno de los afortunados ganadores.

1.- ¿Cuántas páginas tiene nuestro número 1 año 1?
2.- ¿Cuáles fueron los tips de nuestra edición de aniversario #10?
3.- ¿De qué título es la revisión de la página 26 de nuestra edición de 15 años?

Bases: Manda un correo electrónico a playeras@clubnintendomx.com con el título "Playeras". Se aceptarán correos del día 1 de noviembre al 12 de noviembre de 2007 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 19 de noviembre del 2007, y les informaremos el día y el horario en el que podrán venir a recoger su premio. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de enero de 2007. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



Muy pronto estarán disponibles en muchos establecimientos.

Mario

¡Este es el personaje del mes y de la historia! Cuántas veces habremos hablado de Mario en algún artículo de Club Nintendo, sería un dato interesante de conocer.



No hay mucho más que decir de este personaje, únicamente que su nueva aventura está lista. Motivo suficiente para su nombramiento.



Pers@naje del Mes



¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos

NUEVOS

TOP 5

1. Perfecta / Miranda y Julieta Venegas.................PERFECTA
2. Tengo miedo / Chayanne.................MIEDO3
3. Pasión / Sarah Brightman y Fernando Lima.................PASION1
4. Alguien soy yo / Enrique Iglesias.................ALGUIEN1
5. Te quiero / Nigga.................QUIERO5

Lo más descargado

Nuevo

Dímelo / Enrique Iglesias	DIMELO1
Te voy a perder / Alejandro Fernández	PERDER
La llave de mi corazón / Juan Luis Guerra	LLAVE
Love like winter / A.F.I.	LOVELIKE
Princessa / Lola	PRIN
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha - Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalía	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Éxitos en inglés

Never again / Kelly Clarkson	NEVER2
Trust me / United Dj's vs Pandora	TRUST
Starlight / Muse	STAR3
I need a miracle / Cascada	NEED1
Snow, Hey oh / Red Hot Chili Peppers	SNOW1
Advertising Space / Robbie Williams	SPACE
Fix you / Coldplay	FIX
From Paris to Berlin / Infernal	PARIS
Going under / Evanescence	GOING
Jump / Madonna	JUMP

Reggaeton

#1

Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASO
Salió el sol / Don Omar	SALIO
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Si tú me quisieras / Lu	SITU3
Quién eres tú / María José	QUIEN3
Intocable / Alex Syntek	INTOCABLE
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sufre conmigo / Moenia	SUFRE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Sognare / División Minúscula	SOGNARE

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO SITU3 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI SITU3
Tu celular debe tener WAP configurado

Costo por tono: $15 con IVA incluido.



LA DIVERSIÓN EN TU CELULAR

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ej: CN JUEGO GOGO al 91111
Costo por juego: $30 IVA incluido.

Nuevo: MAYA — GOGO






GALAZER — BEAST — BRUTUS (Nuevo) — CHIVAS




CRUCI — MARS — STICK — MM3 — FATAL — DISCO (Nuevo)









VIKINGO — HONDA — KISS (Nuevo) — PENGUIN — RACE — JUMPING (Nuevo)

MOUSE — TURBO — FUNO — HARDY — DRAKE — CLOUNDS

Nuevos Sonidos reales

¡Si me dijo el señor Javier, contesta el teléfono o cuello! Clave: CHINO

Disculpe bella dama tiene una llamada Clave: DAMA1

Disculpe mi señor tiene una llamada Clave: SENOR2

Disculpe mi señor es hora de levantarse Clave: DESPERTADOR1

Disculpe mi señor le habla su vieja Clave: VIEJA

Ya, ya, contesta bruja necia Clave: NECIA





Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRA
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL LETY
Costo por sonido real $15 con IVA incluido.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.



Nestlé CHAMYTO *te presenta*

El + esperado

SUPER SMASH BROS. BRAWL

A estas alturas la emoción y los nervios están en su máximo nivel, y es que ya estamos a sólo un mes de que salga **Super Smash Bros. Brawl**, que sin duda será uno de los candidatos a juegos del año. ¿Qué tal? ¿Cómo están? De nueva cuenta yo, El Genio CHAMYTO©, estoy listo para platicar de las novedades en relación con este juegazo, así que pónganse cómodos, porque este mes son bastantes y muy variadas.

Un peleador con carisma

Para comenzar, esta vez hablaremos del personaje más nuevo que se ha revelado, el cual es ni más ni menos que el popular e inigualable **Diddy Kong**, así es, el compañero de aventuras de **Donkey** está listo para debutar en la franquicia, y no tenemos ninguna duda de que lo hará de maravilla, ya que, además, tiene millones de seguidores en todo el planeta, que han estado esperando este momento con ansias.



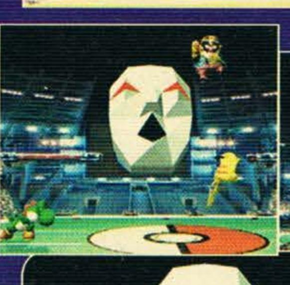
A pesar de que aún no se han revelado los movimientos que podrá realizar **Diddy**, si nos apegamos a la lógica, será un peleador rápido, con técnicas para nada predecibles, como pueden serlo ataques con su cola, o su famosa "vuelta de carro", que consagrara en la serie **Donkey Kong Country** en el Super Nintendo.





Apunta y dispara

De los objetos que podrá utilizar dentro de las peleas, tenemos las famosas pistolas de madera que disparan balas de cacahuate... claro, no suena como un arma muy poderosa, pero es bastante efectiva, algo así como una versión ligera de la **Super Scope**, ya que puedes realizar bastantes disparos seguidos, y si dejas cargando alguno de ellos, saldrá con mayor fuerza; pero debes ser precavido, ya que si exageras haciendo esto, la pistola explotará dañándote a ti.





Una carta bajo la manga

Pasemos a los ayudantes, los cuales seguramente te van a dejar sorprendido; el primero de ellos es **Andross**, el enemigo más memorable que haya enfrentado el equipo **Star Fox**, pero en su primera versión, o sea que no lo veremos con su aspecto de mono, sino como una cabeza poligonal, justo como se dio a conocer en el SNES, ¡Qué tiempos aquellos!

Cuando lo actives, se colocará en el centro del escenario, y en ese momento... como es toda una tradición, comenzará a aspirar para después lanzar todo lo que haya absorbido, en este caso bloques como los vistos con el chip FX hace ya más de 15 años, con la misma efectividad; si uno te golpea, perderás bastante energía, o si te encuentras cerca de alguna orilla, podría representar tu fin en el combate.



Novedades en el modo de juego

De las más importantes revelaciones en las opciones que contendrá este título, tenemos el **Brawl Special**. ¿Recuerdas cuando seleccionabas los ítems que querías que aparecieran en las batallas en **SSBM**?, pues esta cualidad es algo parecido, sólo que aquí quien se verá afectado será un personaje que elijas.



Puedes modificar varios aspectos, como el ítem que tendrá el peleador en la cabeza, su estatura, velocidad, en fin, varios aspectos que lo pondrán en ventaja o desventaja, logrando un equilibrio perfecto con oponentes que no tienen la misma experiencia... o por lo menos enfrentamientos sumamente divertidos, que permitirán combos que antes sólo podías soñar; seguro que esta será una opción en la que invertirás bastante tiempo.



Personaliza las arenas

¿No te pasaba en **SSBM**, que sólo ponías un *stage* por la música de fondo? La verdad es que era muy común, de hecho conozco a varios jugadores que en ocasiones sólo entraban a un escenario a disfrutar de la música; pues bien, en Brawl tendremos una opción que te permitirá escuchar las veces que quieras cada uno de los temas que ambientan los *stages*, pero además de eso vas a tener la posibilidad de cambiarlos, es decir, si quieres que un *stage* suene con determinada música, sólo será cuestión de seleccionarla.

Al parecer cada escenario tendrá una lista de la que podrás elegir las melodías de tu agrado; aún no es seguro que puedas combinarlas, o sea, para que en un *stage* de **Zelda** suene un tema de **Mario** por decir algo; pero sería buena idea. La colección de música irá en aumento gracias a unos CD que aparecerán en ciertos momentos durante los combates; al tomarlo añadirás un tema para algún escenario en particular.



Ayuda inesperada

Siguiendo con los ayudantes que nadie esperaba, ahora tenemos a una bella chica del universo de **Fire Emblem**, **Lyndis**. Ella, al ser llamada al escenario, se agacha y se prepara a sacar su espada, lo cual le toma unos segundos debido a que prepara un ataque demasiado fuerte; si no estás de su parte, lo mejor que puedes hacer es alejarte de ella, y si tú fuiste quien la puso en la arena, arroja a tus oponentes cerca de ella, ya que su ataque es tan fuerte que tal vez ponga la balanza a tu favor en tan sólo unos segundos.



La fecha se acerca

Como te puedes dar cuenta, esta vez el combate por ver quién es el mejor del Universo Nintendo se pondrá mejor que nunca; esperemos que pronto den más información acerca de personajes de otras compañías, pero bueno, ya no falta mucho, sólo un mes; la espera ha sido larga, pero como siempre, valdrá la pena. Hasta pronto.



TOP 10



Super Mario Galaxy (Wii)

En la portada de este mes te presentamos la nueva faceta de Mario, quier en esta ocasión explorará el espacio exterior en busca de su princesa, y er el camino encontrará a otra rubia quien le dará pistas de cómo lograr su objetivo. La cualidad de gravedad le da una sensación diferente al brincar de un planeta a otro y combatir a múltiples enemigos y a grandes jefes de esce- na que requerirán de toda tu habilidad para vencerlos. Visualmente es ur agasajo y no se diga el *gameplay*, que gracias a las cualidades gestuales de Wii te mantendrá inmerso en cada una de tus misiones. Además, el hechc de contar con una opción cooperativa le da un grado mayor de diversión.



2 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Uno de los juegos de ritmos más populares de los últimos años llega al Wii. **Guitar Hero III** es la más reciente entrega de esta franquicia de Activision en donde encontrarás canciones de varios grupos clásicos. Para que lo disfrutes más, se cuenta con una guitarra especial en la que introduces el control del Wii, misma que capturará tus movimientos y te dará la libertad de presionar los botones para marcar las notas de la canción. Al principio puede parecer simple, pero tal y como ocurre en los juegos de baile, con cada canción te divertirás más y querrás ser un verdadero héroe del rock.



3 Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

La tercera entrega de la saga **Prime** sigue cosechando éxito entre los jugadores, y no es para menos, ya que la gente de Retro Studios no sólo mejoró el aspecto visual, sino que también incluyó una excelente historia, con muchas horas de juego en las que debes explorar todos los espacios del mismo. Las acciones de los controles del Wii son plenamente aprovechadas para el desarrollo de la aventura, desde activar puertas, disparar o moverte. Quizá no cuente con una opción *multiplayer*, pero el modo individual es un deleite.



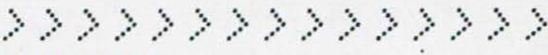
4 TLOZ: Phantom Hourglass (NDS)

Desde antes que se lanzara el DS a la venta, los fans de **TLOZ** ya esperaban el anuncio de una versión dedicada a la doble pantalla; primero se rumoraba sobre un *remake* de **Ocarina of Time**, pero con el tiempo fue desmentido y se concretó en una historia exclusiva llamada **Phantom Hourglass**, que mantiene el aspecto visual de **Wind Waker**. Por si esto fuera poco, se incluye una opción de batalla para dos jugadores ya sea de forma local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, logrando que ahora puedas competir contra el mundo entero.



5 Spiderman Friend or Foe (Wii)

El Sorprendente Hombre Araña reafirma su postura como uno de los héroes más populares y es por ello que Activision aprovecha para lanzar una nueva historia basada en la trilogía de Sam Raimi. **Friend or Foe** es un juego en el que **Parker** se verá envuelto en una nueva adversidad, y para salir bien librado, necesitará el apoyo de sus acérrimos enemigos, si es que quiere vencer a los nuevos rivales, tal como ocurrió en la tercera entrega para vencer a **Sandman**. Gráficamente es superior a la entrega pasada y también se mejoró el *gameplay*; ahora se siente un poco más intuitivo y menos forzado. Así que ya sabes, ve preparando tus cargas de telaraña porque en esta ocasión sí que las necesitarás.



6 FIFA 08 (Wii)

Como cada año, la serie FIFA sigue causando expectación con su nuevo lan zamiento, pero en esta ocasión en particular hay aún más razones para esta contentos, ya que notaremos en verdad una buena retribución a cambio d nuestros billetes, es decir, la adición de los **Mii** y la serie de minijuegos en lo que puedes participar le dan un descanso enorme para no enfrascarte sólo e el modo normal; así tendrás la oportunidad de participar con hasta tres de tu amigos en diferentes pruebas que incluye un futbolito, tiros penales o domi nadas. Para concretar la función, por primera vez se agrega la opción de jueg en línea, con lo que podrás jugar contra otros participantes del mundo.

7 Bleach: The Shattered Blade (Wii)

Tal como ocurrió con D3, que trajo a América los títulos de **Naruto** que ya s habían publicado en Japón, Sega hace lo propio con la franquicia de **Bleach** que ha brillado tanto por aquellos lados y que ya los podrás disfrutar en s versión americana. En el juego encontrarás aproximadamente a 22 peleadore extraídos directamente de la serie animada. Los movimientos también está basados en el anime y conforme vayas avanzando en el juego, encontrarás u gran número de secretos que incrementarán la diversión. El aspecto gráfic es tipo *Cel Shading* y dependiendo de las acciones que realices en pantall podrás observar efectos especiales que le dan más vista al combate.

8 Big Brain 2: More Training in Minutes a Day (NDS)

Nunca está por demás darle un masaje a tu cerebro y es mejor si lo puede hacer divirtiéndote con los múltiples minijuegos de habilidad mental que s incluyen en la secuela de **Big Brain**. Aquí encontrarás entretenidas actividade que van desde la agilidad visual, retención de memoria, habilidad matemátic y otras con uso de voz, como el juego de piedra, papel y tijeras (coordina t voz con tus ojos). Diario se registran tus puntuaciones y puedes checar tu avances luego con el paso de las semanas; además, se incluyen más de 10 sudokus para que siempre tengas una actividad por hacer.

9 Guilty Gear XX Accent Core (Wii)

La acción de **Guilty Gear** aparece por primera vez en el Wii, mostrando tod el esplendor y capacidad gráfica que le ha valido tantos seguidores en lo últimos tiempos. En esta ocasión se muestra un estilo definido de combat pero agrega nuevos escenarios y personajes que te mantendrán pegado control. La acción es intensa y los ataques bastante ágiles. En total son má de 20 luchadores, cada uno con características y ataques especiales únic que podrás activar mediante las acciones mímicas del Wii. Sin lugar a dud es un título con mucha acción que será muy popular.

10 Battalion Wars II (Wii)

Con esta secuela para Wii, **Battalion Wars** pretende colocarse como uno d los títulos de combate de mayor aceptación en la consola, además, su capac dad de conectarse en línea te dará la ventaja de expandir tus fronteras y luch contra adversarios cada vez más complicados. Aquí puedes organizar t escuadrones para generar un ataque terrestre, marítimo o aéreo. El aspec gráfico se conserva con estilo caricaturesco, pero esto le resta seriedad a batalla, es más, te permite disfrutar de efectos especiales que ampliarán diversión. **Battalion Wars II** está disponible a partir de la última semana octubre, así que no te lo pierdas.



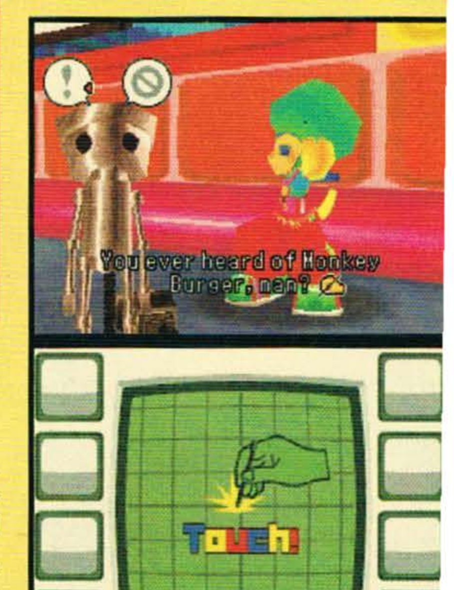
CHIMBO
¡Encuentra + contenido en nuestra página! diversión móvil WWW.CHIMBO.COM.MX
fondos
Compatible con todos los celulares que soporten imágenes a color
Costo: $15.00 IVA Incluido*
Envía un SMS con cnfondo CODIGO al 33000
Por ejemplo: cnfondo carrera al 33000
carrera
conver5
dragonhead
gato1
igual2
ladron
leon
motogp
pregunta
rafting2
truecrime
voladores
videos
Costo: $15.00 IVA Incluido*
Tu celular debe reproducir video y tener acceso WAP para descargar*
Envía un SMS con cnvideo CODIGO al 33000 Por ejemplo: cnvideo abuela al 33000
abuela
blackip
comida
mandona
menson
warstars5
juegos
Envía un SMS con cnjuego CODIGO al 44000
Por ejemplo: cnjuego simon al 44000
blindfury
ahorcado
billar
dragon
chest
simon
revolver
aparty
bubble
cruci
bowling
cerebro
monster
racer2
sudoku
outroad
chumba
fruit
zampa
hummer
galactic
gprix
xslot
tonos
Politono (Verifica que tu celular sea compatible)
Envía cnpoly CODIGO al 33000
Monofónico
Envía cntono CODIGO al 33000
Monofónico Digital (verifica compatibilidad)
Envía cntonol CODIGO al 33000
Costo: $15.00 IVA Incluido*
Por ejemplo: cnpoly ldn al 33000
Lo más Pedido
Tono Código
Celestial/RBD....celestial
Telo agradezco/Alejandro Sanz..agradezco
Si me besas/Lola....besas
Las de la intuición/Shakira....intuicion
Alucinado/Yahir....alucinado
Bella Traición/Belinda....traicion
Nena/Miguel Bosé y Paulina Rubio.....nena
Bendita tu luz/Maná....tuluz
Como yo nadie te ha amado/Yuridia....comoyo
Manda una señal/Maná....manda
Sueños Rotos/La Quinta Estación....suenosrotos
Algo está cambiando/Julieta Venegas....cambiando
Me cambió/Allison....mecambio
Ayudame/Paulina Rubio....ayudame
Sweet Child O'Mine/Gun's and Roses....sweetchild
Lily Allen/LDN....ldn
Vete ya/Valentín Elizalde....veteya
Speedy González/Kumbia All Stars.speedy
Mi credo/Kpaz de la Sierra....credo
De rodillas te pido/alegres....rodillas
Mas allá del sol....masalla
Te quiero así/Valentín Elizalde.....quieroasi
Rompe/Daddy Yankee....rompe
Timbiriche
Tono Código
Mirame....mirame
Corro, vuelo me acelero....corrovue
Con todos menos conmigo....contodos
Besos de ceniza....besoscen
Soy un desastre....desastre
Tu y yo somos uno mismo....unomismo
Soy un desastre (ver. 2)....desastr1
Hoy tengo que decirte papá....decirtepapa
Mágico amor....magico
Mickey....mickey
Si no es ahora....llamara
TOP TEN
Tono Código
Dimelo/Enrique Iglesias....dimelo
Te voy a perder/Alejandro Fdez....aperder
Narcisista por excelencia/Panda....narcisista
Todo cambió/Camila....todocambio
Intocable/Aleks Syntek....intocable
Luz sin gravedad/Belinda....gravedad
Duele amarte/Reik....amarte
Baila mi corazón/Belanova....micorazon
Pégate/Ricky Martin....pegate
Prisionero/Miranda....prisionero
Lejos estamos mejor/Motel....lejos
tonos reales
Envía un SMS con cnreal CODIGO al 33000
Por ejemplo: cnreal fresa al 33000
Para teléfonos que soporten sonidos mp3 o amr
Suena diferente, ¡Suena Divertido!
Nuevo
Contesta Chiquita....chiquita
Mijito Contesta....abue
O algo así....algoasi
Bomba!!! El tel suena...yucateco
El gas!!....elgas
Contesta ese....ese
Contesta chico....cubano
Las mañanitas....cumple
Contesta!!....histérico
Lleve Pino!!....lleve
Yo tube un sueño!!....Luther
Contesta manita....manita
Hay mijito!!!....mijito
Niña sino contestas!....Nina
Rimpinela en el teléfono....rinpinela
Osea! contesta no?....barbie4
Joven ahí le hablan....joven
Angel Vs. Diablo....angysdia
Contesta cara de ardilla....barbie1
Eres súper equis....barbie2
Osea!! Cero que ver!....barbie5
Safo! Contesta tu!!....safo
Lleve naranjas!....frutero
Contesta Memín....memin
No oigo soy de palo....noigo
Está sonando....opera
Hombre eructando....burp
Guerra de las Galaxias....warstar
Voz de Wookie (Star Wars)....wookie
Carcajada....risa
Shubi du (coro cantando)....shubidu
Alarma de carro....caralarm
Caja registradora....registradora
Cajita musical....cajita
Corneta de barco....corneta
Descarga de baño....flush
Efecto de caricatura....caricatura
Platos rompiéndose....platos
Reloj Cucú....cucu
Resorte saltando....resorte
Silbato de tren....tren
Sirena de policía....sirena
Sonido de Disparo....disparo
Sonido de payaso....payaso
Sonido shwing....shwing
Vidrio rompiéndose....vidrio
A mi me gusta la gasolina....gasolina
Contesta a ritmo de zazaza....zazaza
Contesta el teléfono....soprano
Hola soy tu tulipán....carta
Osea! wey Cómo??....barbie3
Que conteste, que conteste....porra2
Ring ring(abuelo imitando)....ring
Risa en carcajadas....risa
Soy un huevo frito....huevo
Ya me está dando flojera....flojera
Eh! boludo contesta!....argentina
Borrachos tarareando canción....borrachos
Malilla!, ese malilla!....norte
El teléfono hace ring!....carpintero
Dónde estás?? (esposa desconfiada)....desgraciado
Oye parejita, está sonando....parejita
Seño, ahí le hablan....lehablan
Si 45! el teléfono suena!....policia
Guapo, yo soy Susana....hotline
temas premium
Envía un SMS con cnpremium CODIGO al 44000
Por ejemplo: cnpremium gar5 al 44000
incluyen: tono, fondo, salva pantalla, menú
wyland
amarillo
auto
domo
felix4
gar5
princess
raph
dragon2
abeja
gar3
gar4
Top Inglés
Tono Código
Beautiful Liar/Shakira Beyonce....liar
Girlfriend/Avril Lavigne....girlfriend
Je N'Ai marre!/Alizee....marre
Sognare/División Minúscula....sognare
Under the bridge/Red Hot Chili Peppers....thebridge
Candy Man/Cristina Aguilera....candyman
Rudebox/Robbie Williams....rudebox
Famous Last Words/My Chemical Romance....lastwords
Makes me wonder/Maroon 5....makes
Stars are blind/Paris Hilton....stars
vaca
hipo
osito
pinguino
telcel

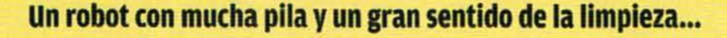




Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Skip**
Categoría: **Aventura/ Ritmos**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**

¡A limpiar se ha dicho!
El robot más hacendoso y limpio regresa a la acción para demostrar por qué es la máquina ideal para el hogar, el taller o la oficina; y no nos referimos a Robotina, la de los Supersónicos, sino a Chibi-Robo, una pequeña pila de metal y transistores cuya misión es hacer a la gente feliz y dejar todo "rechinando de limpio". Después de su debut en el Nintendo GameCube, Chibi-Robo llega al Nintendo DS en una nueva aventura que lo lleva más allá de los confines de la casa en donde habita.

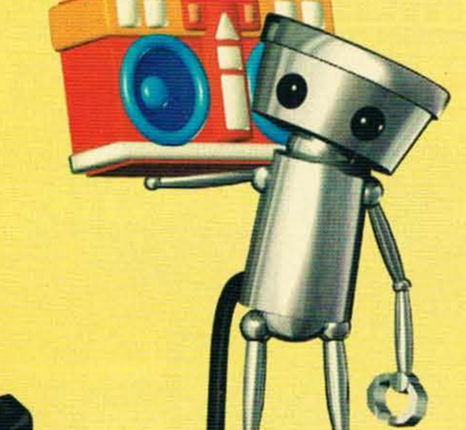




Un robot con mucha pila y un gran sentido de la limpieza...

"Es un asunto peligroso salir de casa..."

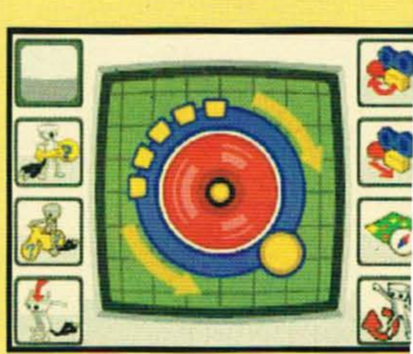
La segunda historia de **Chibi-Robo** lo llevará a un lugar totalmente nuevo para él: el parque. Como este sitio ha sido contaminado misteriosamente, el único que puede ayudar es este pequeño autómata, quien deberá hacer que el parque regrese a la normalidad y además tendrá que vencer al malvado **Sergeant Smogglor**, cuya influencia está convirtiendo el jardín en un verdadero desierto. **Chibi** viene armado con una especie de jeringa para regar las plantas, limpiar las cosas y derrotar a los **Smoglings** para evitar que cumplan sus planes contaminantes. La trama no es exactamente lo que podría llamarse como "original", pero al menos cumple su cometido.



Una nueva forma de ayudar

La pantalla táctil del Nintendo DS permite a los jugadores interactuar con el mundo de **Chibi-Rob** y sus elementos en muchas formas novedosas. Al deslizar de manera precisa el *Stylus* podrás lanz chorros de agua para impactar a los enemigos, regar las plantas y flores, pedalear una bicicleta muchas cosas más. En esta ocasión, la aventura de **Chibi-Robo** es más grande que nunca, pues lugar de habitar en una sola casa, tendrá que salvar al parque público, llevando felicidad y ayudand a un pueblo entero. Puede que se trate de un juego portátil, pero indudablemente la jornada d pequeño robot es considerablemente más inmensa que sus peripecias anteriores.





Nuevos rostros

Siendo el mundo de **Chibi-Robo** más grande que antes, es lógico que vas a conocer a muchos personajes nuevos, tanto amigos como enemigos. Conforme vayas progresando en tu aventura, **Chibi-Robo** encontrará a más individuos, todos y cada uno de ellos con su propio estilo y forma de ser, como la marioneta **Francois**, la mascota de futbol americano, **Bull**, y un par de sujetos muy singulares de nombre **Pop** y **Fizz**. Si logras hacerte amigo de estos (y otros) juguetes, tendrás una





Tu jeringa será tu mejor amiga en este juego; con ella puedes hacer muchas cosas dentro de la aventura.

¿De qué se trata?

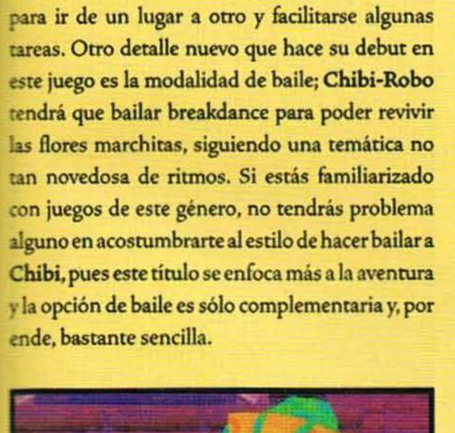
Al igual que en su juego anterior, **Chibi-Robo** trabaja por medio de energía eléctrica, y su batería se irá incrementando conforme vayas plantando flores, construyendo cosas en el parque y realizando tareas que pondrán felices a sus amigos para conseguir muchos *Happy Points*, los cuales serán convertidos en watts para **Chibi** y sus camaradas. Además, los watts son la "moneda" en el mundo de **Chibi-Robo**, de manera que te servirán para comprar nuevas habilidades y elementos.

Un robot con ritmo

Debido a que esta nueva aventura de **Chibi-Robo** se lleva a cabo en campo abierto, él podrá usar algunos vehículos como buggies, carros y botes para ir de un lugar a otro y facilitarse algunas tareas. Otro detalle nuevo que hace su debut en este juego es la modalidad de baile; **Chibi-Robo** tendrá que bailar breakdance para poder revivir las flores marchitas, siguiendo una temática no tan novedosa de ritmos. Si estás familiarizado con juegos de este género, no tendrás problema alguno en acostumbrarte al estilo de hacer bailar a **Chibi**, pues este título se enfoca más a la aventura y la opción de baile es sólo complementaria y, por ende, bastante sencilla.











Chibi-Robo ha destacado por su sencillez de concepto y comicidad de sus personajes; en esta nueva aventura para el Nintendo DS tendrás todos los elementos característicos del personaje y muchas cosas más.

Personajes

A diferencia de su juego anterior, en **Park Patrol** tendrás que conocer a una gran variedad de personajes, entre juguetes, enemigos y seres vivos. Aquellos que logres convertir en tus amigos te ayudarán en varias formas y te darán *Happy Points*, además de auxiliarte en momentos de desesperación. Entre los múltiples rostros que conocerás están **Pop** y **Fizz**, los pingüinos que anuncian el famoso producto PopFizz Soda; **Francois**, una marioneta con la determinación de escapar de sus hilos; **Bull**, la mascota deportiva que no se decide a retirarse; **Molly Mapleleaf**, un juguete de plástico que sueña con ser un árbol de verdad; **Tampa**, un Free Ranger quien busca un cambio de carrera, y **Chassy**, un carro clásico que quiere escapar del basurero.



Ahora tendrás varios vehículos a tu disposición para poder trasladarte de un lugar a otro dentro del parque.

Accesorios

Chibi-Robo tiene una difícil tarea por delante; afortunadamente cuenta con una gran variedad de herramientas y accesorios para ayudarse a cumplir sus misiones como la jeringa para lanzar agua y su caja de música, que le permite bailar para revivir a las flores marchitas, entre otros. También sus vehículos para patrullar el parque serán de gran utilidad para lograr tus objetivos, pero debes tomar en cuenta que no tendrás todas estas cosas desde el comienzo; tendrás que trabajar duro para ir consiguiendo cada accesorio para usarlo a tu conveniencia.



Detallitos en contra

A pesar de ser muy recomendable, **Chibi-Robo: Park Patrol** pudo haber quedado mejor con algunas cosillas extras que le faltaron. Para empezar, el hecho de que sea para un jugador sí nos desilusionó, porque siendo un título de NDS, bien pudieron haberle implementado un modo *multiplayer* para hacerlo más interesante y aumentar el *Replay Value* del juego. Otro detalle que no nos gustó es que a veces las misiones son demasiado similares y puedes llegar a fastidiarte muy rápido si deseas un grado más elevado de acción o si no tienes mucha paciencia. La temática del juego es buena, pero sí tiende a ser repetitiva después de un rato de comenzar a jugar; tal vez con más minijuegos o menos diálogos entre personajes hubiera quedado mejor.



Conclusión

Chibi-Robo: Park Patrol es sin duda altamente recomendable para quienes disfrutaron de la primera entrega de la franquicia, pero si tenemos que exhortar a quien no lo conozca, a que lo pruebe antes de comprarlo, pues cabe la posibilidad de que te guste o lo odies si es que estás buscando algo con más acción y violencia. No obstante, es bastante divertido y tiene sus detallitos chuscos; lo que nos gustó es que trataron de hacerlo menos parecido al concepto de **Toy Story** del primer juego, así que podemos disfrutarlo sin problemas de confundir a los personajes con **Woody** o **Buzz**. Su gran debilidad es la falta de un modo *multiplayer*; pero esperamos que tomen esto en cuenta si es que llegan a lanzar una secuela de **Park Patrol**.

RANKINGS



MASTER: 7.0

Chibi-Robo fue un buen juego para GameCube, pero le faltaba cierta profundidad en el *gameplay*, ya que sólo era ir de un lado a otro, buscar el ítem que nos faltara y listo; pero en esta versión para NDS, se ha logrado una interacción realmente buena con la pantalla táctil; ahora resolver un puzzle es más divertido, y no monótono como sucedía en el GCN. Aun así, su punto débil sigue siendo la dificultad, por lo que sólo puedo recomendarlo para jugadores jóvenes o inexpertos, pues de otro modo terminarán por dejarlo en el olvido.



CROW: 7.0

En esta segunda entrega de **Chibi-Robo**, que fue diseñada para el Nintendo DS, se conserva la temática del pequeño robot maestro de la limpieza, cuyas aventuras giran en torno al trapeador. Es bueno comentar que las funciones son prácticamente las mismas que en su contraparte casera, aunque sí no lo catalogaría como un título de acción que te distraerá por horas, ya que su target específico va más enfocado a los pequeños jugadores y tiende a ser de exploración y cumplimiento de breves actividades. La calidad gráfica se mantiene dentro del promedio, pero la música y efectos de sonido no son muy convincentes.



PANTEÓN: 8.0

El concepto de **Chibi-Robo** es sumamente divertido y no tan original, pero sí te mantiene ocupado durante un buen rato; lamentablemente lo que me harta en extremo es la "voz" de los personajes, pues molesta estar escuchando chillidos y balbuceos sin sentido a cada rato. Fuera de eso, es interesante y no deja de ser recomendable, pero estoy seguro que el clásico videojugador que sólo piensa en violencia y sangre ni le dará una oportunidad. Si puedes, conócelo y júzgalo por ti mismo; verás que tiene sus detalles brillantes.

1 10

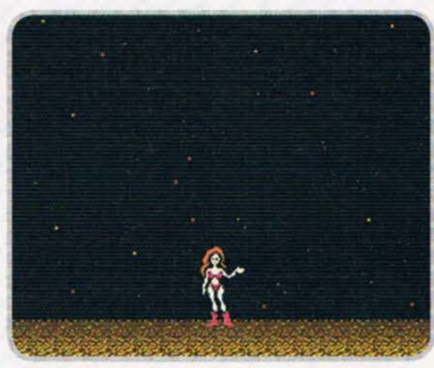
Los exitazos de antaño siguen invadiendo la Consola Virtual; en esta ocasión tenemos una buena selección de recomendaciones, así que prepárate.



Metroid NES

¿Quién iba a imaginar que este modesto título de 1987 iba a convertirse en una de las franquicias más populares de Nintendo? Este clásico de NES ha servido de inspiración a una innumerable cantidad de títulos posteriores, debido a que fue uno de los primeros juegos caseros en tener una temática no tan lineal como las de otras series. A pesar de contar con un buen nivel de acción, tenías que explorar los escenarios que estaban comprendidos en cuartos con distintos tipos de puzzles y enemigos a vencer. Por fin, después de un buen rato de espera, tenemos la oportunidad de volver a jugar esta joya en nuestros Wii, gracias a la Consola Virtual; esta es una de las opciones que consideramos como casi obligatorias. Curiosamente, cuando recién salió el juego, nadie sabía que el personaje principal era una mujer, debido a que traía un traje espacial y no era tan común ver heroínas en las aventuras de ese tiempo; pero en los diversos finales se podía apreciar que **Samus Aran** es una chica muy atractiva quien inclusive se podía ver en bikini cuando lograbas terminar el juego en menos de una hora y de corrido. No importa que ahora disfrutemos de maravillas como **Metroid Prime 3**; siempre es muy grato poder volver a vivir la experiencia tan nostálgica de controlar a **Samus** en su versión de 8 bits. No lo dudes y descarga **Metroid**, es una apuesta segura... a menos que de plano no seas fan de la serie.



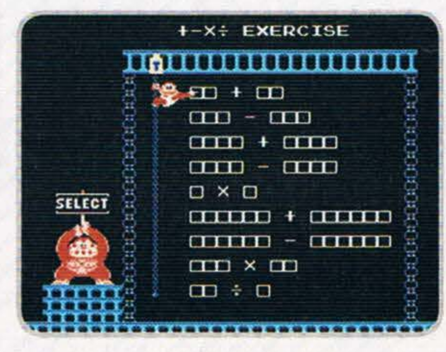


Donkey Kong Jr. Math NES

¿Quién dijo que las matemáticas tienen que ser aburridas? Si eres de los que piensan que el aprendizaje es contrario a la diversión, déjanos decirte que estás muy equivocado. Además de que el conocer todas las ciencias es algo muy interesante, las temidas matemáticas hacen posible que tengamos tanta tecnología, destacando a los videojuegos mismos. Para que les pierdas el miedo, Nintendo ya tiene lista para descargar una opción que originalmente vimos en 1985 en el Nintendo Entertainment System, la cual te permitía entretenerte y ejercitar tus dotes pitagóricas en el legendario sistema de 8 bits en compañía de los monos más famosos del mundo de los videojuegos: **Donkey Kong** y **Donkey Kong Jr.**

Donkey Kong Jr. Math es un juego muy divertido en donde deberás ir resolviendo operaciones matemáticas seleccionando números para obtener puntos. Tú controlas a **Jr.** de manera muy similar al original **DK Junior**, pero tu misión será llegar a los números correctos antes de que se acabe el tiempo para poder resolver las sumas, restas, multiplicaciones y divisiones que te irán presentando. Además cuenta con un modo para dos jugadores, en el cual aparece un "segundo **Junior**" de color claro, el cual suponemos que es el otro hijo de **DK**. Este clásico es sumamente difícil de encontrar y bien vale la pena tenerlo en la colección de títulos para la Consola Virtual.



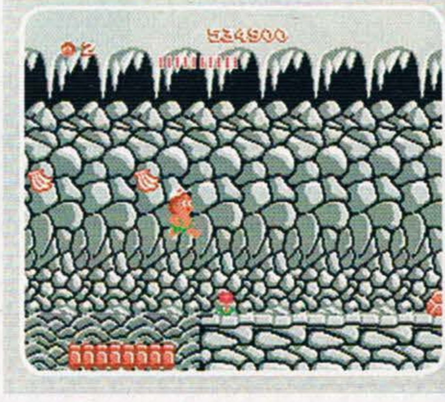


Adventure Island NES

Allá por 1988, era común encontrar en varias farmacias el clásico juego donde el protagonista era nada más y nada menos que Gaspar Henaine... ¡ja ja ja!, no es cierto; el héroe de **Adventure Island** se llamaba **Master Higgins**, pero por la forma en que tenía la boca y su aspecto físico, todos decíamos que era el juego del "Capulinita". Y sí, aunque en las boticas y locales de mala fama tenían un NES metido en una máquina, este juego llegó a nuestros hogares originalmente en cartucho para el sistema consentido de 8 bits y nos trajo horas y horas de sano entretenimiento y diversión.



Adventure Island es el primer juego de esta exitosa franquicia que trascendió hasta el SNES y narra las aventuras de **Master Higgins** de rescatar a su novia y vencer a los enemigos que amenazan con dominarlo todo (nada nuevo, lo sabemos, pero el juego vale la pena). Curiosamente, aunque el *gameplay* se lleva a cabo en 2D con vista de lado, el control es algo raro comparado con varios títulos de la época, pues **Master Higgins** puede correr y moverse hacia adelante y atrás, pero como que se patina un poco y esto le suma dificultad al juego. Esperamos que pronto lancen las demás entregas para tener la serie completa en la Consola Virtual, pues este divertido juego nos pone muy nostálgicos.



Super C NES

A pesar de que esta serie se originó en Arcadia, el primer **Contra** que disfrutamos en nuestros NES nos gustó más por su *gameplay* más amigable y rápida acción; tiempo después, Konami nos presentó la secuela de esta intensa franquicia, la cual fue conocida como **Super Contra** o **Super C** simplemente. Al igual que su predecesor, la traslación al NES fue un rotundo éxito que nos exigía reflejos veloces y nervios de acero para poder enfrentar a las fuerzas de **Red Falcon** en esta futurista historia de disparos y alienígenas de mal carácter. Por fortuna, los aguerridos **Bill Rizer** y **Lance Bean** traen una buena variedad de armas para acabar con todas las hordas de enemigos antes de que los conviertan en el desayuno de los extraterrestres. Curiosamente, los alienígenas que se presentan en esta serie están inspirados en los famosos Aliens; si no nos crees, checa la segunda foto.

En esta emocionante aventura llena de acción, disparos y enemigos, se puede disfrutar de la acción en 2D con perspectiva "por arriba" y "de lado", combatiendo a varios tipos de enemigos y los clásicos jefes de gran tamaño que normalmente tienen un punto débil que se va cubriendo de tiempo en tiempo. Un detalle que nos gusta mucho de esta entrega es, sin lugar a dudas, la emoción y reto que ofrece; había ocasiones en el primer juego de la serie en que tenías oportunidades de descansar un poco si eras lo suficientemente listo, pero en esta secuela esto es casi imposible. **Super C** es uno de nuestros **Contras** favoritos, siendo superado sólo por **Contra III: The Alien Wars**; por esta razón, te exhortamos a que lo conozcas si es que todavía no has tenido oportunidad de hacerlo y que añadas esta excelente opción de Konami a tu colección. Recuerda que **Super C** es uno de tantos juegos en donde sirve el famosísimo Konami Code.





Yoshi's Story N64

Yoshi's Story fue un juego algo controversial porque muchos videojugadores criticaron muy fuerte su estilo "infantil", mientras que otros alabaron su excelente calidad gráfica, su música agradable y su buen *gameplay*. Siendo una secuela de **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, conserva muchos de los elementos clásicos de su predecesor, como la forma de controlar a los **Yoshis**, su manera de atacar y el comerse casi todo lo que ven para convertirlo en huevos que funcionan como municiones. El objetivo principal de cada nivel es lograr que el **Yoshi** se coma 30 frutas en total, pero esto no es sencillo, pues hay todo tipo de enemigos y obstáculos que evitarán a toda costa que los héroes cumplan su misión.

Dentro del juego también hay pequeños objetivos alternos o submisiones que requerirán de tu habilidad, o en algunos casos de tu ingenio para ser completados. **Yoshi's Story** es muy singular por sus grandiosos efectos visuales, aunque el detalle que más duele es, sin duda, el que sólo puedes jugar una escena por nivel, es decir, sólo seis niveles y terminas la aventura. Si quieres jugar las demás etapas, debes iniciar un juego nuevo. No obstante, es una buena opción que bien vale la pena conocer; te exhortamos a que primero lo pruebes antes de descargarlo para que le des el visto bueno.





Super Metroid SNES

Samus Aran regresa a la acción en la siguiente generación de sistemas caseros de Nintendo en una de las mejores aventuras en 2D que salieron para el SNES. Conservando la temática de sus predecesores de NES y GB, en donde tienes que ir encontrando ítems para poder progresar en el juego, **Super Metroid** nos presenta un nuevo reto al incorporar más elementos a la serie, gracias a las características del SNES. Cuando salió en 1994, fue el cartucho con mayor capacidad para su tiempo, contando con 24 megabits; esta cantidad le permitía tener una mejora gráfica increíble en comparación con las versiones anteriores, además de varios efectos visuales y una música inolvidable.



Por fin tenemos la oportunidad de añadir **Super Metroid** a nuestra librería de clásicos, pues ya está listo para ser descargado para la Consola Virtual; de manera que todos los jugadores que no hayan tenido ocasión de jugarlo, ahora podrán hacerlo y ver cómo eran las primeras aventuras de la bella **Samus Aran**, la cazadora de recompensas favorita de los videojugadores. Seguimos pensando en que no sería tan difícil tener los juegos de Game Boy descargables; ojalá y en un futuro no muy lejano exista esa posibilidad, pues algunas sagas –como en este caso **Metroid**- quedan incompletas por la falta de sus versiones portátiles. Mientras cruzamos los dedos porque esto pase, tenemos una gran variedad de títulos que ya son joyas a precios muy razonables. Por otra parte, el estar jugando este clásico nos puso a pensar en que sería genial tener un **Metroid** en 2D, pero con la capacidad de hoy, ¡eso sería espectacular!





Compañía: **Atari**
Desarrollador: **Spike**
Categoría: **Peleas**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**

El torneo de artes marciales más famoso de todos los tiempos está listo para abrirle sus puertas una vez más a los guerreros más poderosos del universo, y dejar bien claro quién es el número uno... no te preocupes, no debes trasladarte a algún lejano lugar para presenciar tan grande espectáculo, ya que todo se llevará a cabo en tu Wii, gracias al juego Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3. Así que prepárate para demostrar lo que aprendiste en la pasada versión del juego, porque el verdadero reto comienza ahora.



¡HOY ES LA OPORTUNIDAD: LUCHA HASTA EL FINAL!

NUNCA SERÁN SUFICIENTES...

Los que ya tengan más tiempo en esto de los videojuegos, seguramente recordará cuando a principios de los años 90 todos ansiábamos tener en nuestro Supe Nintendo un juego de **Dragon Ball**, pero en ese entonces era casi imposible debid a que los licenciatarios no tenían confianza en este mercado para juegos basados e anime... por fortuna todo cambió y ahora tenemos decenas de títulos desarrollado en **Goku**, por lo que muchos creen que ya es una exageración, pero no es así, y que realmente hay una mejora entre cada nueva versión, sobre todo en la versió

Como viene siendo una tradición, el juego está basado en su mayoría en la saga "Z" de la serie, que es la más popular, debido principalmente a que fue la última en que su autor, Akira Toriyama, participó al 100 por ciento; pero aun así, podremos encontrar personajes de los inicios del anime, o de su etapa final (la más emotiva sin duda): **Dragon Ball GT**. Y es que esto es algo que debe quedar muy claro; aquí no vas a tener 20 ó 30 personajes de dónde seleccionar, sino la increíble cantidad de 150 luchadores.







En la anterior entrega el número era de 120, nada despreciable, pero aun así se quedaban fuera varios que la verdad son míticos en la saga, y que por fin se les ha hecho un lugar para que exhiban su fuerza. Entre ellos tenemos ni más ni menos que al príncipe de los **Saiyans**, el rey **Vegeta** (padre del eterno rival de **Goku**); otro personaje que seguro se volverá de los favoritos es **Gohan**... espera, espera, ya sabemos que siempre ha salido, pero nos referimos a aquel de la línea temporal en donde los androides del doctor Gero han destruido la Tierra, o sea que es ese Gohan que no tiene su brazo izquierdo, lo que modificará sus movimientos durante los combates.

DOMINA CADA ESTILO

Debido a la gran cantidad de personajes, hay algunos que comparten estilos, más o menos como lo que pasó en Super Smash Bros. Melee de Cubo, pero digamos que es con los menos conocidos, ya que los populares sí manejan técnicas distintas. A pesar de que puedes encontrar varios **Goku**, **Gohan** o **Trunks**, en cada una de las transformaciones hacen diferentes cosas; es obvio que no les pueden quitar el Kame-Hame-Ha, pero digamos que pueden marcar combos especiales.









Un detalle excelente del juego es que si eliges a uno de los **Saiyans**, y peleas en algún stage que tenga luna llena, podrás transformarte en Ozaru (mono gigante), lógicamente no durante mucho tiempo, pero mientras te encuentres en ese estado, tus golpes van a bajar mucha más energía, así que trata de aprovecharlo al máximo; no te preocupes por los golpes recibidos, lánzate al ataque.

CAMBIA EL DESTINO

El modo principal de juego es el de historia, que, debemos decir, está increíblemente bien trabajado, ya que no se trata de elegir un personaje, vencer a quien se te ponga enfrente y listo, no, aquí todo será de acuerdo con los hechos de **Dragon Ball**, es decir, si eliges a **Goku**, pues sigues los acontecimientos tal cual ocurren en el anime, pero, ¿qué pasaría si eligieras a **Cell**?, ah, pues todo cambia de una manera bastante peculiar, logrando que lo juegues cientos de veces, ya que no es sólo un final por personaje; de acuerdo con tus acciones, un solo guerrero puede tener muchas variantes en su historia.



Una de tantas peleas legendarias de la serie, Goku contra Vegeta. Duelos como éste los podrás revivir cuantas veces quieras.



Siempre guarda la calma cuando lleves la ventaja, recuerda que el que va perdiendo es quien debe de arriesgarlo todo.

El *gameplay* ha sido corregido, no renovado totalmente como se creía, lo cual no es algo malo; de hecho consideramos que es lo mejor que pudieron haber hecho; antes los combos, aunque eran espectaculares, estaban algo limitados, o más bien eran muy predecibles; ya sabías que después de unos cuantos golpes en el aire te iban a lanzar un poder para después rematarte, lo cual ya no ocurre ahora; gracias a los movimientos más dinámicos de los peleadores, puedes inventar combos de todo tipo, para que sepas exactamente de qué manera enfrentar a un rival en específico, es decir, si peleas contra uno de gran tamaño, lo ideal será mantenerlo a distancia lanzando poderes, o si es muy pequeño, pues la mejor opción será atacarlo con patadas, o cuando salte, ya que si quieres aplicarle un combo, simplemente le vas a pegar al viento.

ELEVA TU PODER INTERNO

Muy bien, ahora pasemos a lo importante, el modo de juego, que sigue conservando la esencia, o sea, cada movimiento lo harás con el Wiimote y con el Nunchuk; no es nada complicado, pero sí toma algo de trabajo acostumbrarse. Los movimientos como golpes, patadas o poderes normales los haces con los botones, y para subir tu Ki, lo logras agitando el Nunchuk. O sea que hasta aquí no hay ningún problema; se juega como si tuvieras un control normal prácticamente, pero lo distinto, al igual que la edición anterior, viene cuando marcas movimientos especiales.



Una vez que tengas tu barra de Ki al máximo, debes presionar el botón que te da acceso a la técnica especial, y ya después marcarla con las manos, como si tú la hicieras; claro que la genérica es como el Kame-Hame-Ha, pero puede variar; lo malo de estos movimientos es que no los puedes meter en una combinación, por obvias razones.



Para completar el juego de manera total, deberás dedicarle varias horas, ya que así podrás activar nuevos personajes (no creías que venían desde un principio los 150, ¿verdad?), trajes, escenarios, ilustraciones, en fin, es como tener un museo de **Dragon Ball** virtual; no puede haber seguidor de la serie que se lo pierda, es simplemente el juego perfecto de esta animación.

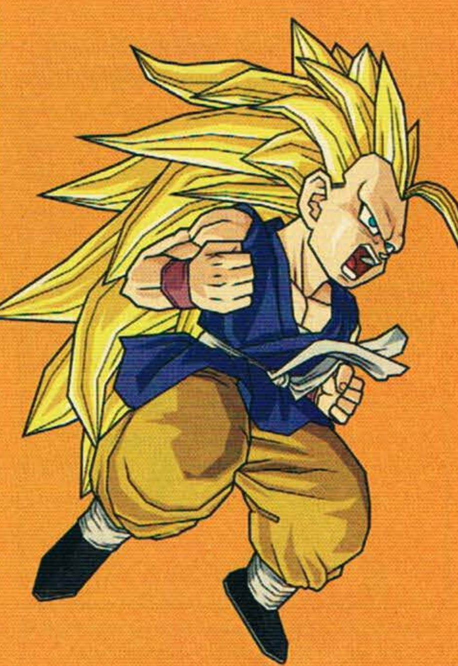


Personajes míticos de la serie como Yamcha o Chi-Chic estarán disponible; ideal para los nostálgicos.

¡A INTENTAR LA GLORIA ALCANZAR!

Este nuevo **Dragon Ball** es en verdad un gran juego de pelea; olvida que está basado en uno de los animes más famosos de todos los tiempos, lo que cuenta es la manera en que han adaptado el *gameplay* a los controles del Wii: realmente es de destacar. Seguramente habrá una cuarta parte, y algunos se quejarán, pero si siguen elevando la calidad del producto y no sólo aprovechando la licencia, no podremos tener queja alguna.







RANKINGS

MASTER: 9.0

He jugado muchos títulos basados en **Dragon Ball**, pero ninguno tenía el sentimiento que generaban las adaptaciones a Super Famicom... hasta ahora, porque con esta subserie de los **Tenkaichi**, realmente es como si estuvieras reviviendo la historia, o hasta cambiándola a tu antojo; es en verdad un deleite en todo sentido; si eres seguidor de los juegos de pelea, te encantará, y si además creciste con **Kakaroto** y compañía, como yo, pues simplemente no vas a querer parar de jugar hasta terminarlo.



CROW: 7.5

A grandes rasgos, **DBZ: Budokai Tenkaichi 3** es una buena opción de juego que pudo haber rascado hasta el ocho en la puntuación; sin embargo, ya son tantos que la creatividad o innovación han quedado de lado. Son 150 personajes que puedes seleccionar, obvio muchos tienen técnicas similares, algo así como muchos Ryu o Ken, pero ese no es el punto; la acción en pantalla es contundente, más si eres fan, pero podría resultar simple si tu estilo es más de Killer Instinct o Street Fighter.

PANTEÓN: 5.0

Zelda, **Mega Man**, **Pokémon**, **KOF** y **Dragon Ball**... todos tienen numerosas secuelas que la verdad ni vienen al caso. Es algo absurdo tener un juego "nuevo" a cada ratito, el cual sólo tiene un par de personajes extras o una pseudohistoria distinta. Debería haber una regla o ley que prohibiera a las compañías sacar juegos al vapor o continuaciones sólo por sacarnos dinero. Sólo lo recomiendo si no tienes alguno de los **Budokai** anteriores, aunque de todos modos, en un rato, **Tenkaichi 3** también será obsoleto cuando salga el 4...

1 — 10

Dragon Quest: Protectors of the Sky

NINTENDO DS

Square-Enix

Pocos, realmente pocos juegos pueden presumir de robar reflectores a los **Final Fantasy** en su estreno, y entre esas series tenemos la de **Dragon Quest**, aunque no creo que esto sea algo por lo que se deban preocupar los creadores de **FF**, ya que, como sabemos, las compañías que producían cada título se fusionaron hace algún tiempo. En fin, como sea, **Dragon Quest** es una saga capaz de paralizar Japón, y este año quedará constatado una vez más, cuando aparezca su más reciente capítulo subtitulado **Protectors of the Sky**.



Personalizar a tus personajes no sólo te servirá para que se vean mejor, sino que también mejorar su estado según como lo hagas.



Las peleas ahora serán más emocionantes debido a la interacción que vas a tener con los demás miembros de tu equipo; ahora todos deben cuidarse.

Referente a la historia, no se sabe mucho aún, pues apenas se ha hablado de sus protagonistas, un grupo de guerreros que seguramente vivirán la mayor experiencia de sus vidas. Pero bueno, eso no debe de preocuparnos, ya que es un hecho que la trama estará, como siempre, estupendamente cuidada. Por otro lado, debemos decirte que las herramientas del sistema, en caso concreto la pantalla táctil y el *Stylus*, servirán para que puedas personalizar la apariencia de tus personajes.

Esta opción es simplemente genial; puedes darles el atuendo que quieras, desde un cambio de *look* total que incluya nueva ropa, junto con accesorios como sombreros, o simplemente cambiar el color de sus prendas; tú decides. Todo se realiza de una manera tan simple que puedes probar varias combinaciones hasta que estés satisfecho; basta con tocar el color que te guste y listo, la parte seleccionada cambiará su tonalidad. Parece algo simple, o sin mucha trascendencia, pero son esos pequeños detalles los que hacen la diferencia entre un juego más, y un título que se queda en la mente de los jugadores por varios años; y lo mejor de todo es que a lo largo de tu aventura encontrarás cientos de aspectos como éste.



Enfrentar a la mayor cantidad de enemigos posibles siempre será la mejor opción para subir tu nivel de ataque, y llegar mejor contra los jefes finales.



Los gráficos del juego están muy bien trabajados, sólo mira los rayos de luz en la foto para que te des cuenta, en movimientos especiales son geniales.

Apuntando hacia el cielo

Una serie de esta jerarquía debe salir en un sistema que le permita generar nuevas experiencias en los jugadores, y por esto se ha decidido que la plataforma ideal sea el Nintendo DS; así es, un sistema portátil recibirá un capítulo de la serie principal, ya que aunque antes habían aparecido **DQ** para portátiles, eran una especie de historias alternas, que aunque buenas, no tenían el mismo peso que las que conforman la línea de la franquicia.



Nanostray es una muestra de que el talento y la creatividad son lo que hacen la diferencia entre un juego bueno, y uno más del montón.

Un mundo inmenso

En cuanto al estilo gráfico, es muy similar a lo ya visto en **Final Fantasy III**, es decir, los escenarios son en 3D, con infinidad de detalles, todo combinado con excelentes secuencias **Full Motion Video**, que te dejarán sin aliento al mismo tiempo que incrementan la emoción de la historia o de las batallas que vas a librar. Su salida está programada para el 20 de diciembre en Japón, pero para nuestro mercado no se sabe aún algo concreto; de cualquier modo los informaremos de cualquier detalle que se dé a conocer, aunque seguramente su lanzamiento será a mediados del 2008, debido a que las traducciones de los textos siempre cuestan mucho trabajo en ser adaptadas.

Zack and Wiki: Quest for the Barbaros´ Treasure

Capcom





Hace varios meses, cuando Capcom aún no anunciaba en qué títulos estaba trabajando para Wii, todo mundo comenzó a especular, y nombraron juegos como **Resident Evil** o **Mega Man**, en fin, de todas las sagas famosas de la compañía, pero nunca nos imaginamos que se trataría de algo totalmente original, como lo es **Zack and Wiki: QFBT**, título que está a nada de salir al mercado (si no es que ya a estas fechas está disponible), y que representa la apuesta de Capcom por generar nuevas franquicias; y la verdad es que el juego va muy bien, es bastante divertido, y lo mejor de todo es que no te la pasas diciendo cosas como "se parece a...", no, cada parte es original, un título muy dinámico que pretende regresar algo de la simpleza perdida a los videojuegos, todo gracias a una movilidad fresca, que te permite usar el control de varias maneras, siempre de forma intuitiva.

Los antecedentes

La verdad es que en su presentación, el juego no fue muy bien recibido, ya que por su aspecto de inmediato se le catalogó como infantil, pero siendo honestos, es un título para cualquier persona, sólo que debido a múltiples tendencias que circulan hoy en día acerca de los gráficos, pues muchas personas no le dieron gran importancia a su desarrollo; pero como siempre hemos mencionado en CN, desde hace ya casi 16 años, lo importante siempre han sido y serán la diversión y el *gameplay*.



Encontrar los tesoros será fácil; el verdadero reto es evitar que alguien nos los robe, pero para eso debes usar tu inteligencia, pero sobre todo tu imaginación.

Fama y fortuna

Zack y **Wiki** son dos aventureros, siempre buscando nuevos retos en la vida, algo que los haga sentir emociones fuertes, por lo que después de una plática con un famoso pirata, en la que les revela la ubicación de los tesoros que ha escondido a lo largo de sus viajes, deciden ir a buscarlos para por fin tener riquezas y que su vida no sea tan complicada. Sólo que existe un pequeño problema... no son los únicos que saben de su existencia, hay cientos de piratas que desean los mismo que ellos, así que para conseguirlos antes que otros cazadores de tesoros, deberán ser muy astutos para planear rutas y descifrar acertijos, además de preparar los puños para cuando sea necesario.

Muy bien, la historia no es para nada novedosa, pero sí un buen pretexto para lograr un título bastante divertido; el juego es una aventura en 3D, donde avanzamos al mismo tiempo que recolectamos algunos ítems, pero no te preocupes, no es nada al estilo de "junta 100 notas musicales por escenarios", lo que lo vuelve muy dinámico, además de que los programadores han querido enfocarlo más por el lado de los puzzles, por lo que para poder progresar, deberás pensar más que usar la fuerza.

Esto último es lo relevante del juego, ya que para la resolución de cada acertijo se usará el Wiimote de diferentes maneras: para jalar palancas, empujar estatuas, presionar botones, en fin, un sinnúmero de actividades que los programadores de Capcom han diseñado para explotar el novedoso control de la mejor manera posible. Seguro que **Zack & Wiki** será un gran juego, y aunque todavía debe existir por ahí quien lo critique, debemos decir que preferimos mil veces estos títulos por parte de Capcom, que otro más de la serie **Mega Man**... pero bueno, pruébenlo y decidan si es de su agrado.



Estamos ante un título que igual lo pueden disfrutar jugadores expertos como novatos, y de cualquier modo, la diversión se mantiene intacta.



La historia del juego se muestra en divertidos cinemas, que seguramente te provocarán una carcajada en más de una ocasión.



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary



Eidos

Sin duda alguna, si tuviéramos que hacer un recuento de los personajes más famosos del mundo de los videojuegos, estaría en los primeros sitios la señorita **Lara Croft**, que desde su primera aventura hace ya una década, logró colocarse en una excelente posición en el medio, sobre todo porque en aquellos años no era tan normal ver a mujeres en los papeles protagónicos de un juego, de tal manera que la aparición de **Tomb Raider** fue todo un suceso, quizá porque la protagonista era una mujer... pero como sea, ha logrado ganarse una fama que hasta el día de hoy sigue constante, e incrementándose. Por todo lo anterior, una adaptación de esta franquicia para Wii, no era algo que fuera a tardar mucho, y de hecho ahora es de los juegos más esperados por los fanáticos de la serie, que llevan tiempo deseando algo nuevo en la franquicia.



Ambos lados de la moneda...

El éxito del juego fue verdaderamente extraordinario, se convirtió en un clásico instantáneo, pero para muchos su popularidad fue solamente un fenómeno de mercadotecnia, ya que, siendo honestos, la movilidad del juego dejaba mucho que desear, se sentía lenta y nada precisa, y si a esto le aunamos la pésima cámara con la que contaba, da como resultado un juego frustrante; ahora bien, que poco a poco fuera mejorando la calidad es otra cosa; es más, podemos decir que tuvieron que pasar cuatro entregas de la serie para que el control fuera decente.

Sus primeros pasos en sistemas de Nintendo se dieron en el Game Boy Color, y no fue sino hasta el Nintendo GameCube que debutó en caseros, ya con la serie consagrada; pero parece que los programadores han querido "lavar" un poco su pasado, ya que han anunciado un *remake* de aquel primer juego de la serie, ya saben, mejores gráficos, música arreglada, bonus extra, y en el caso de la versión que se prepara para Wii, un mucho mejor control. Se espera que el resultado sea similar a lo ocurrido con **Resident Evil 4**, es decir, obtener una movilidad mucho más fluida y libre.



La cámara ahora te permitirá una mejor interacción con los objetos del escenario.

Cada detalle del ambiente del juego está perfectamente cuidado.



Con el Wiimote te será más sencillo apuntar, ahora no habrá más balas perdidas en los tiroteos.

Los que hayan jugado la versión original, deben recordar que cuando salía algún enemigo e intentabas dispararle, la dificultad radicaba en apuntar bien los disparos, y es que debido a la cámara, todas tus municiones podían terminar en un árbol o en alguna roca, pero eso quedará en el pasado (o al menos eso es lo que todos esperamos), ya que el Wiimote permitirá precisar en dónde queremos los impactos, lo que hará más fácil la aventura, al mismo tiempo que la disfrutarás más.

La exploración es la clave del éxito, nunca dejes de investigar hasta en el más pequeño rincón, ya que puedes encontrar una sorpresa.

Un nuevo sentido de la aventura

Después de tanto tiempo, esta saga comienza a tener el nivel en *gameplay* que su fama merece (y no la terrible movilidad de sus primeros años de vida), y no lo decimos por esta pronta adaptación a Wii, sino por el último título que pudimos disfrutar en Nintendo GameCube, donde ya se notaba que esta franquicia quiere llegar a lugares altos; ahora lo que esperamos es que realmente sea una buena versión, y que próximamente se anuncie una aventura exclusiva de **Tomb Raider** para este sistema, que a como van las cosas en el mercado, no nos extrañaría en lo más mínimo, pero bueno, sólo el tiempo nos dirá si tenemos razón.

Final Fantasy IV

Square-Enix

NINTENDO DS

De los mejores juegos que pudimos disfrutar el año pasado para Nintendo DS, tenemos sin duda el *remake* de **Final Fantasy III**, que como muchos deben saber, nunca había salido como tal en América, ya que el que recibió ese número en nuestro continente en realidad fue **FF** VI; pero bueno, el éxito que tuvo dicha adaptación fue tanto que Square Enix no se podía quedar de brazos cruzados, por lo que han decidido lanzar otra de los mejores capítulos de esta serie para el NDS, es decir, **Final Fantasy IV**.



La expresión de los personajes denotará su estado de ánimo, lo que da una emoción extra a cada diálogo del juego, además de mostrar el poder del sistema.



Los enemigos clásicos de la historia ahora tienen nuevas características que los harán más complicados de vencer; sin duda una buena noticia para los fans.

Dirige a tus aliados con un solo toque

El sistema de juego sigue siendo el de los RPG clásicos, es decir, un sistema de turnos fijos; aquí no hay tarjetas, medidores de tiempo, ruletas ni nada por el estilo que afecte tus decisiones, sino que es estrategia pura. Lo que sí se ha mejorado es la manera en la que interactúas con los menús del juego; ya no tienes que usar los botones para elegir ataques, bueno, sí se pueden utilizar, pero lo ideal es que lo hagas mediante el *Stylus*, ya que así todo se vuelve más rápido; es efectivo para las batallas con jefes finales, que por lo regular son bastante largas.

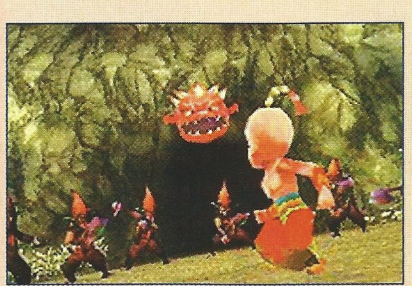
Los amantes de los RPG deben estar realmente felices, no sólo por la salida de un juego más del género, sino incluso porque **Final Fantasy IV** es una de las obras más impactantes de toda la historia, un título que pese al tiempo mantiene su esencia, esa magia que te cautiva desde el primer segundo, y lo mejor es que ahora podrás disfrutarlo en cualquier lugar; aún no sabemos de alguna utilidad en Wi-Fi, pero sería una excelente idea que pudieras combatir con tus amigos, aunque fuera solamente con una conexión local.



La calidad de los mundos en 3D es simplemente increíble; pareciera que realmente tienen vida.



No importa cuanto tiempo pase, la historia de este juego es una de las más emotivas de algún FF.



Siempre lleva ítems que puedan recuperar algo de energía; serán la diferencia en las peleas.



Los personajes ahora tienen aspectos que muestran mejor sus personalidad.

Una lucha interna

Las historias de **Final Fantasy** siempre se han caracterizado por su profundidad, y la que presenta este título no es la excepción; en ella se plantea una disputa por unos cristales mágicos, un grupo desea mantenerlos en su lugar para equilibrar la energía del mundo, mientras que otros quieren usar su poder para conquistar el planeta... lo raro del asunto es que quien comanda a los protectores de los cristales, antes estaba del lado enemigo, por lo que de vez en cuando se ve inmerso en una lucha interior, en la que debe usar su inteligencia para elegir siempre la mejor opción.



En la pantalla inferior podrás ver cuánta energía le queda a tus compañeros y así planear una mejor estrategia en cada uno de los combates del juego.

Con el argumento anterior, debe quedarte muy claro que la historia siempre te guardará alguna sorpresa, nada será predecible, logrando captar tu atención como pocas veces en la saga. A diferencia de **FF III**, este título ya había sido publicado en América, bajo el nombre de Final **Fantasy II**, en el Super Nintendo, por lo que si tienes tiempo en esto de los videojuegos, tal vez ya lo hayas disfrutado, pero aun así, esta nueva versión tendrá nuevos acertijos, calabozos y quizá hasta finales, por lo que no debes perderte la oportunidad de jugarlo una vez más, y si no lo conocías, pues no lo pienses mucho; es uno de esos juegos que salen en muy rara ocasión.


Nuestra Portada
SUPER MARIO GALAXY



En una galaxia

cada vez más cercana

Ahora sí, basta de promesas y dichos, ya es un hecho que la próxima aventura de **Mario** estará disponible en la segunda semana de noviembre para el Wii de Nintendo. Esta pretende ser una de las facetas del plomero más populares luego de su exitoso paso por el Nintendo 64 con **Super Mario 64**, ya que lo visto en el GameCube no fue tan espectacular como muchos de los fans queríamos. **Mario** ha ganado muchos seguidores con sus entretenidos juegos que lo han puesto ante todo tipo de situaciones, pero ninguna se asemeja a las magnitudes que disfrutarás en esta ocasión al explorar la galaxia entera.

Compañía: **Nintendo.**
Desarrollador: **Nintendo.**
Clasificación: **E.**
Categoría: **Aventura.**
Jugadores: **1.**

¡Fuera de este mundo!

El hecho de que **Mario** salga de su universo convencional y sea transportado al espacio exterior fue algo que llamó nuestra atención; ¿qué haría allí?; ¿cuáles serían las ventajas o adversidades?; ¿cuál es el hilo de la historia? Pues todo este concepto nuevamente es una de las ideas de Miyamoto y su equipo de creativos, que vieron la necesidad de expandir las fronteras visuales y de acción del bigotón; no obstante, la curiosidad de cómo se jugaría seguía presente ante nosotros y afortunadamente pudimos darle una checada en el E3 del 2006, cuando se puso por primera vez una versión beta para que la prensa lo conociera. En ese entonces vimos que se trataba prácticamente de un borrón y cuenta nueva, **Mario** regresaba con diferentes movimientos y acciones que incluso serán afectados por la gravedad y otros problemas.

La historia no es tan compleja como pareciera. Nos escribe que por enésima vez han secuestrado a la princesa, pero en esta ocasión las cosas no serán tan locales como hasta entonces, ya que una criatura (más ambiciosa que tu clásico enemigo) escapa hacia el espacio llevándose a tu rubia consentida, así que **Mario** (y tú, controlándolo) deberá dejar en espera sus tuberías rotas para ir en su auxilio. La fantasía es aún mucho mayor que en las pasadas experiencias, pero ello no indica que se trate de un sueño como ocurrió en la segunda versión de NES; al contrario, aquí es tanta la realidad que las funciones motrices de los controles del Wii serán gran parte de la sensación de innovación de esta aventura, por aquello de que darás la vuelta –literalmente- a los planetas.



La acción se desarrolla en el espacio exterior y dentro de ciertos planetas. Como puedes ver, algunos personajes clásicos de la serie están de regreso.

Toma el rol del plomero más popular del reino hongo mientras cruza una galaxia, con múltiples planetas cuya gravedad será fundamental en tu paso de un lugar a otro. Los ángulos de cámara te ayudarán para que no pierdas ni un instante de la acción.



¡Una nueva princesa aparecerá ante tus ojos!

No tienes ni idea de dónde se encuentra tu princesa y ni el GPS más avanzado de Mushroom Kingdom podrá darte la dirección correcta o las coordenadas del sitio a donde se la llevaron; pero mientras despiertas de tu letargo y te das cuenta de que ya no estás en terrenos conocidos, te encontrarás ante la presencia de una nueva princesa que se ha encargado de vigilar los confines del espacio; su nombre es **Rosetta**, una guapa rubia que te dirá que debes viajar por las estrellas y recorrer los pequeños planetas para que encuentres pistas del paradero de **Peach**. En **Super Mario Galaxy** hallarás una coherencia con respecto a los últimos dos títulos (**Super Mario 64** y **Super Mario Sunshine**); ¿cuál?, pues las estrellas que debes recolectar a lo largo de tu odisea espacial, las que conseguirás al completar pequeñas tareas, derrotar enemigos o resolver acertijos, para dar un total aproximado de 120 piezas. Obviamente cada planeta tendrá su propio campo gravitacional que evitará que quedes a la deriva y sin rumbo fijo; esto te ayudará para realizar cada uno de los movimientos del personaje, unos ya tradicionales y otros totalmente nuevos que seguramente te encantarán.

Un verdadero mundo de fantasía

Aquí sí podemos notar una evolución gráfica con respecto a su antecesor; vemos las texturas más definidas, aunque conservan ese toque de caricatura que definió **SM64**; no obstante, tanto en el personaje principal que cuenta con mayor detalle en su traje y características faciales, como en el resto de los enemigos, notamos también un mejor trabajo en las fuentes de luz y las sombras, o cuestiones tan simples como el efecto de las nubes y superficies planetarias en general, ya sea cuando estás en el espacio exterior o dentro de algún planeta; de hecho, lo sombrío de la galaxia en donde sus detalles vivos se concentran en los planetas, objetos y enemigos que te esperan, se contrastan con lo colorido del interior del planeta (en donde puedes incluso usar la nueva habilidad de la abeja); aquí todo se desarrolla a plena luz del día y encontrarás más peligros que de costumbre.

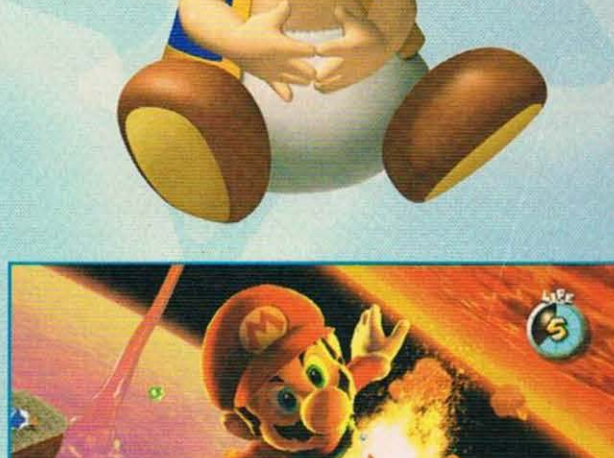
Controlar a Mario es bastante sencillo al usar el Wiimote y Nunchuk; con el Stick controlarás los movimientos del fontanero, y si agitas el remoto, realizarás un giro u otros movimientos útiles para ganar estrellas.



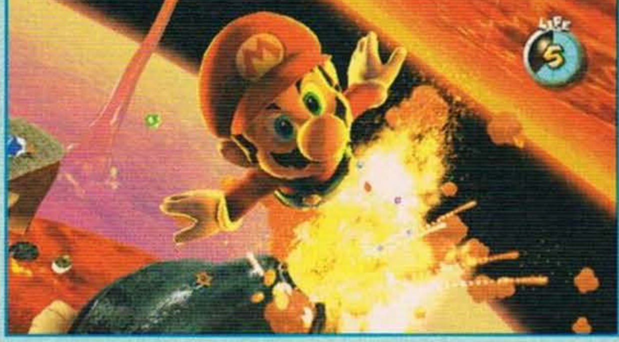
Los escenarios pueden tener todo tipo de formas, como este mapa cilíndrico que girará para confundir tus movimientos.



¿Habías visto un hongo de esos colores? Este objeto te dará la nueva habilidad de convertirte en abeja para poder volar por unos breves instantes.







Dentro de los planetas encontrarás todo tipo de peligros, feroces ríos de lava que derretirán tus zapatos en el momento en que los toques. ¿Notas alguna similitud con **Super Mario 64**?

El que estés en un lugar no antes explorado no indica que los viejos elementos y enemigos estén presentes, por ejemplo, las clásicas balas te seguirán persiguiendo por todos lados, pero podrás aprovechar su poder destructivo para derribar ciertos objetos que podrán hacerte acreedor de una nueva estrella o para darle su merecido a los extraños y enormes jefes de escena. Otro detalle que se conserva de la serie es la barra o círculo de energía, que se divide en varias porciones, así que ten cuidado, porque si lo agotas, tu misión fracasará.



Cada personaje tiene una forma diferente de ser derrotado, muchos son fáciles, pero en otros tendrás que emplear métodos más avanzados para quitarlos de tu camino.



Cuando te enfrentes a uno de tus enemigos más poderosos, trata de ubicar sus ataques, muchas veces la forma de acabarlos es devolviendo sus poderes.



Cuando estés transformado en abeja, mantén tu atención en el pequeño ícono verde que aparece en la pantalla, éste mide la cantidad de tiempo que podrás seguir volando.



Si crees que los escenarios espaciales son sorprendentes, checa lo bien que se ven los planetas por dentro; encontrarás todo tipo de peligro y más explosiones que en **Armageddon**.



Hay escenarios que nos recuerdan mucho a los senderos por los cuales teníamos que cruzar para llegar a **Bowser** en **SM64**; aquí habrá plataformas cambiantes y llenas de obstáculos.

En cuanto a la parte musical, me agradó mucho que no le hayan puesto un *score* nada más para rellenar los huecos sonoros, sino que las melodías son intensas y te harán ameno tu camino por rescatar a la princesa. Incluso cuando estés en una escena cumbre como una batalla con un jefe de nivel, el ritmo tendrá más *punch* para que tu adrenalina fluya ante tu rival -o el tiempo-; así, en lugar de que la batalla pierda ritmo, lo gana drásticamente y te introduce directo a la acción.



El espacio es muy grande para un solo héroe

Si piensas que te vendría bien algo de compañía en esta aventura, la podrás tener sin problemas, ya que luego de muchos años, Nintendo retomó la facultad de dos jugadores para un título de Mario, aunque a diferencia de lo visto antes (como en los títulos de NES), aquí no se desarrolla el juego de "vida y vida", o lo que es lo mismo, el primer jugador termina una misión (o fracasa) para darle el siguiente turno a su compañero, sino que en esta modalidad es plenamente cooperativo, algo no antes visto, pero que resulta una propuesta interesante. Simplemente conecta otro Wiimote para que tu cuate entre en la acción; pero no creas que habrá dos personajes en el ruedo... tú llevarás el papel principal y tu acompañante se dedicará a apuntar para reunir polvo de estrella y después dispararselo a los enemigos, entre otras acciones que le salvarán el pellejo de vez en cuando a Mario. Tal vez no parezca tan interesante como es en realidad, pero te invito a que lo intentes y verás que tiene un alto grado de diversión.



En conclusión

Aquí en la redacción de Club Nintendo aún seguimos jugando **Super Mario 64** con la misma emoción que el primer día, y cada vez que hemos tenido la oportunidad de jugar las versiones de prueba de **Super Mario Galaxy**, nos damos cuenta de que será uno de los títulos que levantarán nuevamente el nombre del bigotón. La sensación de transportarte de planeta en planeta y de vencer a la gravedad para conseguir los numerosos objetivos, derrotar a cientos de enemigos y juntar decenas de estrellas nos ha parecido una fórmula perfecta para que este pastel se cocinara y quedara tan bien, que te apuesto a que no pararás de jugarlo incluso si logras terminarlo al 100 por ciento. La adición de los trajes es un complemento curioso y que le da tributo a las historias pasadas, y el agasajo visual y auditivo son elementos que harán que desde los novatos hasta los expertos disfruten de esta historia espacial que podrás tener en tus manos en un par de semanas.

Cosmic Family

LEARN THROUGH PLAY

Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Ubisoft**
Categoría: **Educacional**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**

Sin dudas Wii ha significado un antes y un después en la industria de los videojuegos; ha ayudado a expandir géneros y a salvar otros que se creía ya habían ofrecido todo lo posible, pero ahora ha contribuido a rescatar uno que prácticamente ya estaba extinto: el de los juegos educacionales, sí, de esos que ayudan a desarrollar ciertas cualidades en las personas que los juegan. El título en cuestión es Cosmic Family, de Ubisoft, que pretende crear todo un nuevo concepto sobre una línea educacional, pero por ahora, el comienzo está en exclusiva para la consola más vendida de la generación, el Wii.



APRENDER SIEMPRE SERÁ DIVERTIDO

LA FAMILIA SIEMPRE SERÁ IMPORTANTE

Es cierto que la escuela juega un papel básico en la formación de los estudiantes, pero al mismo tiempo es esencial que la familia ayude a que los jóvenes practiquen lo aprendido en la escuela, por lo que dentro de este título, todas las lecciones que vas a repasar serán con miembros de una familia muy especial. **Cosmic Family** está integrada por los padres y sus tres hijos, con quienes conocerás temas nuevos al mismo tiempo que repasas algunas actividades.



Esta peculiar familia cuenta con un cohete espacial con infinidad de animales dentro... no, no es un arca moderna... de hecho será algo así como la escuela donde vas a estudiar; se divide en secciones, en la principal deberás pasar varias pruebas para encontrar un tesoro, o si lo prefieres, puedes elegir las pruebas que desees para que practiques, al estilo de **Big Brain**, por lo que si alguna se te complica, puedes realizarla las veces que necesites, hasta que te quede bien claro que ya está dominada.



Todas y cada una de las actividades se llevan a cabo con el Wiimote, no se requiere de nada más; con apuntar y presionar el botón "A" es suficiente para entrar a las diferentes opciones; algo importante es que todo lo que veas dentro de la nave tiene alguna función o una animación, lo que ayuda al niño a perder el miedo a mover objetos, e incita a la investigación, lo cual es fundamental para que se obtenga el máximo del juego.

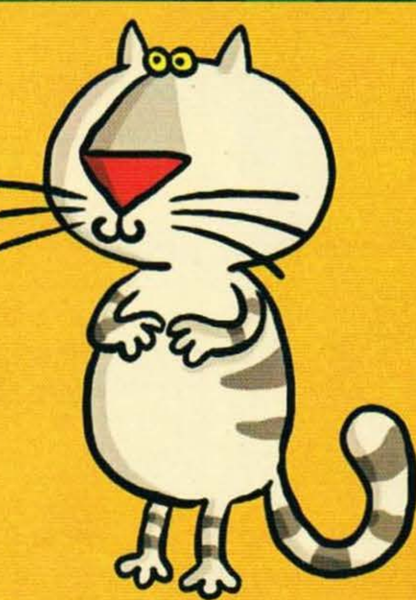
TAN SENCILLO COMO LAS VOCALES

Antes de comenzar a ver algunas actividades, debemos decir algo: el juego está enfocado al mercado infantil, para menores de 10 años, y aunque lo pueden jugar personas de cualquier edad, las actividades son muy básicas, así que es algo de tomarse en cuenta, ya que aunque divertido, puede llegar a decepcionar si se adquiere con la idea de que serán minijuegos al estilo de **Wario Ware** o **Wii Sports**, por lo que debes pensar muy bien si lo compras.

APRENDE A MIRAR

La mayoría de las actividades que vas a realizar son realmente sencillas, y bastará con que seas observador para completarlas; por ejemplo, hay una donde la pantalla se dividirá en dos partes: en la izquierda verás una silueta de alguna figura, y en la derecha algunas piezas, las que obviamente debes acomodar en su lugar correcto para que aparezca la figura indicada; algunas siluetas llevan bastantes piezas, pero lo cierto es que debido a que tiene una división interna la figura a formar, se vuelve extremadamente fácil.





Ahora bien, supongamos que se trata de una figura excesivamente compleja... no importa que te equivoques al poner las piezas, puedes intentarlo hasta que le "atines" de manera que no haya un reto especial, y aunque sea un juego para niños, creemos que debería tener un incentivo mayor.

Obviamente existen otro tipo de actividades, por ejemplo, hay una donde puedes ver el rostro de algún personaje, pero sólo el contorno de sus facciones, o sea, está en blanco, y con ayuda de un menú de herramientas al estilo de **Mario Paint**, se le debe dar color, y eso se hace de acuerdo con el estilo de cada quien, es decir, puedes usar diferentes tonalidades para cada uno de los aspectos de la imagen.

El juego se completa con rompecabezas, y algunos juegos donde tienes que crear personajes o escenarios; realmente no es nada del otro mundo, tienes 3 niveles de dificultad para cada actividad, pero aun así creemos que no es suficiente; pero tal vez el problema sea de los minijuegos.

DE REGRESO A CLASES

Cosmic Family no será uno de los títulos más exitosos del año, pero propone recuperar un género que se había perdido hace años, lo cual habla bien de la compañía francesa; lo único malo es que es sumamente sencillo, incluso para menores de 10 años, pero de cualquier manera, si tienes hermanos pequeños, puedes hacer la prueba y regalarles este título; esperemos que en una secuela le pongan un poco más de dificultad.



RANKINGS

1 — 10

MASTER: 4.0

La verdad es que **Cosmic Family** se me hace en extremo sencillo; yo conozco niños de 4 años que terminan **Soul Calibur II**, **Super Mario Sunshine** o **Zelda Twilight Princess**, y si les pusiera este título, yo creo que o se duermen o no me vuelven a hablar. Es una buena idea la de Ubisoft, pero creo que les falta mejor planeación, ya que su intención es buena; y tomando en cuenta la manera como trabajan, seguro que mejorarán este concepto de hacer una segunda parte; por lo pronto, no puedo recomendar este juego, tal vez sólo para niños muy pequeños... pero lo dudo.



CROW: 5.0

Siempre he dicho que hay juegos para todos los gustos; en lo personal, **Cosmic Family** no es uno por el cual me derrita, puesto que su grado de dificultad es demasiado bajo y la variedad de actividades muy limitada. Siento que la intención de Ubisoft es llevar este juego didáctico a los más pequeños, pero aun así, creo que le faltó bastante para colocarse al nivel de un **Big Brain** o un Mi Experto en...

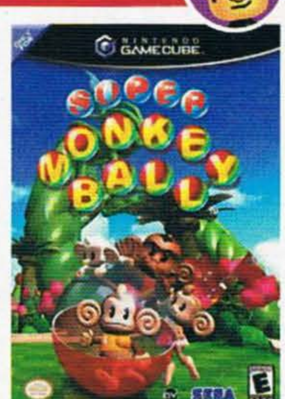


PANTEÓN: 3.0

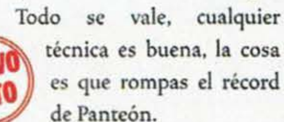
Los juegos didácticos son una excelente idea, pero cuando no lo hacen con cuidado, pueden terminar con un horrible título aburrido, como ver secarse la pintura. No es que **Cosmic Family** sea malo, simplemente que pudieron haberlo hecho como se debe y no desaprovechar el concepto. No puedo recomendarlo porque es muy repetitivo y tedioso; mejor te exhorto a que no gastes tu dinero y veas cómo crece el pasto.

Dicen por ahí que el que es gallo, en cualquier corral canta... de manera que no importa si estamos hablando de un juego nuevo o un clásico; quien es realmente hábil, puede demostrarlo en cualquier momento y no escudarse en pretextos. En esta ocasión tenemos varios Retos que pondrán a prueba tu habilidad, así que es hora de separar a los hombres de los niños y a los verdaderos videojugadores de los casuales. ¡Acepta el reto y demuestra lo que puedes lograr con el control!

Super Monkey Ball -GCN



Este Reto ya lo habíamos publicado anteriormente, pero ahora tenemos una nueva marca a vencer; te recordamos en qué consiste: tienes que lograr la mayor cantidad de puntos posibles en el Minijuego Monkey Target, con 15 tiros, con o sin poderes y con o sin Wheel of Danger. Todo se vale, cualquier técnica es buena, la cosa es que rompas el récord de Panteón.



NUEVO RETO

Minijuego Monkey Target: 7,570 puntos

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
-Consola Virtual (SNES)

Este juegazo de Capcom realmente merece un Reto que vaya de acuerdo con su gran renombre; para responderlo, necesitas mandarnos un video en donde veamos que terminas el juego (ininterrumpidamente y sin continuar) con el mayor número de rounds ganados en Perfect posibles, claro está, en la máxima dificultad (la velocidad es libre). ¿Podrás aventarte todo el juego Perfect? Sólo hay una forma de demostrarlo...

NUEVO RETO

Super C
-Consola Virtual (NES))



Pedirte que nos envíes la mayor puntuación de esta joya de Konami sería algo relativamente sencillo, debido a que cuenta con el Konami Code... por eso mejor te retamos a que nos envíes un video en el que podamos apreciar hasta dónde llegas con la primera vida. Ahora si es un Reto difícil, ¿verdad?

NUEVO RETO

Galaga
-Consola Virtual (NES)



Este Reto consiste en que nos envíes la foto o video en el que podamos apreciar tu mayor puntuación de este clásico; ojo, si es que tienes el cartucho de NES, también cuenta para que sea publicado tu récord.

NUEVO RETO

Reto de Cultura de Videojuegos

Ahora vamos a darle un giro a los Retos, pues vamos a ver si como ganas rounds, conoces de juegos. En esta ocasión tenemos una pregunta muy buena que nos hizo recordar los buenos viejos tiempos; este Reto puede ser respondido sin fotos, pero por favor indiquen en la carta que viene dirigida para esta sección y la edición en donde se publicó orignalmente dicha pregunta.



No, no tiene nada que ver con Michael Jackson...

¿En qué juego de NES el personaje dice "I´m Bad" al terminar una escena?

¿Qué tal los Retos de este mes? No tengas miedo, toma el control y conquista el juego para que nos envíes la prueba de que cumpliste con el Reto o bien, si tienes tus propias ideas, no dudes en hacérnoslas llegar para que todos puedan ponerse a trabajar y medirse con los mejores. Esperamos tus fotos o videos en la dirección de nuestra revista: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F. Procura indicar en el sobre o paquete, que viene dirigida a esta sección; recuerda que también puedes traerlos, pero debes cumplir con los requerimentos de cada Reto para que puedas ver tu nombre en este artículo, ¡en donde no hay lugar para los débiles!



CRUNCHY
Flamin' Hot
Cheetos
Cheetos
Flamin' Hot
Ardiente queso.
Y más que eso
COME BIEN.

MARIADOS

Bienvenidos sean una vez más a esta sección dedicada a solucionar todas las dudas que tengan sobre sus juegos favoritos, no importa cuánto tiempo tengan de haber salido al mercado. Si tienen algún problema, no lo piensen mucho, envíen su carta o correo electrónico, y con todo gusto se las resolveremos; pero bueno, mejor comencemos de una vez, que en este mes hay muchas preguntas.



En el juego **Majora's Mask** de **Zelda**, tengo la máscara de **Deku** y la Ocarina, pero me faltan la de **Zora** y **Goron**; ¿cómo las obtengo? Porque ya llevo tiempo en esta parte pero no logro avanzar mucho. Gracias.

Jorge A. Díaz García
Durango, Dgo.

Tal parece que los juegos de **Zelda** son los que más dudas generan para esta sección, por lo que tal vez próximamente de nueva cuenta dediquemos la sección a este título. Para conseguir la máscara de **Zora**, necesitas a Epona; con ella podrás librar los obstáculos que te impiden llegar a la bahía; una vez ahí, observa cuidadosamente y encontrarás a un **Zora** desmayado; sácalo del agua y después toca *Song of Healing* en tu Ocarina; con eso lo ayudarás a descansar, y como muestra de su agradecimiento, te dejará la máscara que tanto ansías.

Para obtener la de **Goron**, debes tener *Lens of True*, para que puedas ver objetos que a simple vista no se pueden apreciar; ya con ella, dirígete hacia la montaña nevada, donde parece que hay un precipicio; con ayuda de este ítem, podrás ver un camino secreto y a un **Goron** fantasma, síguelo y después de un diálogo algo largo te dará la preciada máscara; esperamos que esto te ayude a terminar este excelente juego.

En el juego de **Diddy Kong Racing** para Nintendo 64, ¿cómo habilito al personaje **Drumstick**? Ya tengo todas las llaves y las pistas, pero no sé qué más deba hacer. Me despido; espero me puedan responder. Felicidades por la revista; sigan con su fama.

Carlos Ismael Acosta
Tegucigalpa, Honduras

Drumstick es uno de los personajes que se consiguen de manera más rara en el juego; primero que nada necesitas haber ganado todos los trofeos, que por lo que nos cuentas, no va a ser ningún problema; ahora bien, tienes que ir a la parte principal de la isla y buscar cerca de la cascada a un grupo de ranas; una de ellas tiene algo raro en la cabeza... intenta atropellarla; cuando lo hagas, aparecerá **Drumstick** dispuesto a correr contigo una carrera, la que obviamente debes ganar para desbloquear a este personaje.



El motivo de esta carta es para pedirles ayuda en un gran juego: **Super Mario World**. Quisiera saber cuántos mundos son en total en este título, ya que yo ya pasé todo y sólo tengo 93. Espero su respuesta, gracias por las atenciones.

César Iván López
Xochimilco, DF

Sin duda uno de los mejores juegos de **Mario** lo tiene todo: un gran reto y un excelente nivel de diversión. Pasando a tu pregunta, en total son 96 niveles los que tiene este título de Super Nintendo, lo que quiere decir que sólo te faltan tres; no es muy complicado saber cuáles son: sólo observa el color del círculo que está sobre cada escena; si éste es rojo y grande, quiere decir que esa etapa tiene dos maneras de terminarse; una puede ser encontrando una llave, y la otra pasando por la meta final. Te recomendamos que revises las misiones después de pasar el bosque embrujado, ya que ahí es donde muchas veces hay confusión.

Espero que estén muy bien; ¿saben?, tengo una duda en el juego de **Yoshi's Story** de Nintendo 64: hace tiempo dijeron cómo obtener a los **Yoshi** de colores, pero el problema es que no puedo abrir todas las escenas de cada mundo; ¿cómo puedo habilitar todas? Espero puedan ayudarme.

Adriana Martínez
Guadalajara, Jal.

Desde luego que podemos ayudarte; en realidad no es muy complicado; la cantidad de escenas que estén abiertas en cada página del libro va a depender de los corazones que obtengas en la escena previa, de modo que si sólo consigues dos, serán tres las misiones (ya que por default te dan una); o sea que si quieres tener todas, debes encontrar los tres corazones; hacerlo no es nada difícil, sólo explora muy bien el mundo, y sobre todo, olfatea cada instante. **Yoshi** te puede indicar dónde debes pegar o caer pesado para liberar un corazón; sólo tienes que oler de manera continua. Un personaje que te puede ayudar bastante es el perro que aparece en algunas escenas; no lo dejes pasar, siempre libéralo de su cadena, y como recompensa te llevará a donde esté algún corazón.



No sé cómo conectar el Wii a Internet. También quisiera saber si pueden explicarme para qué sirven los puertos USB de la consola; y ya por último, lo de los canales, ya que no sé cómo ponerle más al sistema. Estoy desesperado, por favor, ayúdenme.

Christian de Anda Cantú
Aguascalientes, Ags.

Estas han sido preguntas muy recurrentes en los últimos meses, pero esperamos que después de esto todo quede más claro. Primero que nada, para poder conectar tu Wii a Internet, debes contar con un servicio inalámbrico, lo que no es ningún problema en la actualidad, ya que todas las compañías de comunicación ofrecen este tipo de paquetes. Ahora prende tu Wii y ve al menú de configuración: en la segunda página encontrarás la opción de Internet, entra a ella, y después selecciona donde dice "Buscar un punto de acceso"; en ese momento tu Wii buscará de manera automática la señal y te mostrará en pantalla el nombre con el que hayas configurado tu conexión.

En este momento hay dos posibilidades: que el candado que permite la utilización de la señal esté abierto o cerrado; si es la primera, no hay problema, la eliges y de inmediato inicia la actualización de la consola, lo cual no tarda demasiado; además, luego de este proceso siempre estarás conectado a Internet. Ahora bien, si el candado aparece cerrado, tienes dos opciones, abrirlo desde el panel de tu computadora, o mantenerlo así, y entrar mediante una clave. Nosotros te recomendamos que lo dejes abierto, así puedes controlar mejor otros dispositivos que desees conectar, como puede serlo un Nintendo DS.

En cuanto a los canales, todos los que vienen por *default* con la consola se verán actualizados, al mismo tiempo que puedes bajar otros, como el canal de Internet, que hasta hace unos meses era gratuito, pero ahora debes pagar por él con cierta cantidad de puntos; no te preocupes, no es muy alta, y te da la posibilidad de navegar como si lo hicieras desde una computadora.

Para terminar, te podemos decir que los puertos USB que incluye la consola no tienen alguna función en especial, y más bien están para lo que el programador desee; un ejemplo de esto lo tenemos en el juego **Boogie**, de Electronic Arts, donde el micrófono que acompaña al título se conecta mediante uno de estos puertos. Esperamos haber contestado de manera clara tus dudas, y que tanto tú, como muchos otros lectores, ahora puedan disfrutar de las ventajas de tener conectado su Wii a Internet.



Hola, amigos de la mejor revista del mundo, les tengo una pregunta: ¿cómo puedo vencer a **Salazar** en el juego **Resident Evil 4** para Wii? Porque ya llevo varias semanas tratando, y no consigo hacerlo; mi última esperanza son ustedes, sé que pueden hacerlo, amigos, confío en ustedes.

Mario Estrada
México, DF

Este enemigo es algo "polémico" en cuanto a las formas de eliminarse, ya que hay una manera de hacerlo bastante fácil, y otra que te puede tomar un buen rato... primero te diremos la difícil, y después la simple, así tú ya podrás decidir cuál usas. Justo antes de enfrentarlo, entra al inventario de tus armas y carga cada una de ellas a su máxima capacidad, ya que en ocasiones las municiones se terminan justo en el momento menos oportuno, lo que puede ocasionar una tragedia; también es recomendable que compres las actualizaciones de poder, son algo caras, pero bien valen la pena. Muy bien, ahora comienza por usar la pistola con la que inicias el juego; con ella sólo dispara al ojo de la criatura en la que se ha transformado **Salazar**, y cuando se abra el capullo detrás del ojo, cambia a alguna de tus armas potentes como la escopeta, y dispárale tantas veces como puedas; después observa bien sus tentáculos y mantente atento para agitar el Wiimote o presionar A y B para esquivar los ataques; cuando te quiera morder, cae al piso de abajo y aprovecha para tomar algunos de los ítems que ahí se encuentran; ahora sube y repite la operación, que si bien es algo larga, también es efectiva. La anterior es el camino largo. Ahora viene el corto: haz exactamente lo mismo, pero en lugar de disparar a Salazar con armas de potencia, usa el lanzacohetes, y con un disparo.... se termina todo, así de sencillo... hay quienes están en contra de este método, ya que argumentan que alguien como **Salazar** merece una mejor pelea. No importa qué opción elijas, el resultado será el mismo.



Con esto terminamos la sección de este mes. Esperamos haber aclarado todas sus preguntas. No dejen de enviar sus comentarios y dudas; los estaremos esperando; de cualquier modo, nunca dejen de tratar por ustedes mismos.





Compañía: **EA**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Minijuegos**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

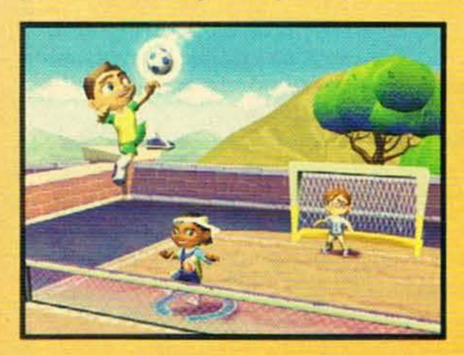
Pareciera que Electronic Arts quiere colocarse como el máximo desarrollador para Wii después de Nintendo, y es que prácticamente en cada número hablamos de sus títulos para este sistema; lo mejor de todo es que en cada uno de ellos se nota un gran trabajo, no son juegos hechos al vapor, sino que realmente explotan de varias maneras las capacidades de la consola, y para muestra tenemos ahora EA Playground, un título que no pretende otra cosa más que hacernos pasar un rato de diversión pura, y vaya que lo logra.



De regreso a lo mejor de la escuela...¡el recreo!

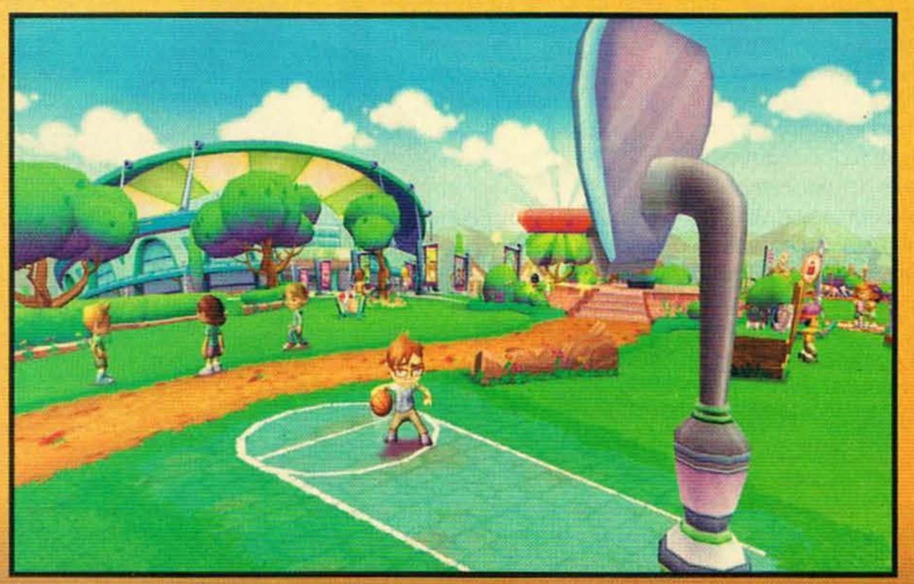
Sin preocupaciones

En la escuela pasamos mil y una aventuras, pero las que más recordamos son las que se dieron fuera del salón de clases, junto a los amigos, divirtiéndonos con decenas de juegos, algunos clásicos y otros más nuevos, pero de cualquier forma, pasarla bien con los amigos fue lo que más recordamos; y todas esas emociones que experimentamos son precisamente las que EA quiere que vivamos en su más reciente título de minijuegos.





Todo se lleva a cabo dentro de una escuela como hay cientos, con un patio enorme, dividido en varias áreas, cada una de ellas para alguna actividad en especial, y al igual que en el recreo, debes reunir a tus amigos y decidir qué van a jugar, ya que como sabes, el tiempo es oro y se pasa volando.



Sencillo pero divertido

A diferencia de lo que ha venido haciendo Electronic Arts con juegos como **The Godfather**, **Harry Potter** o **Madden 08**, en este título el *gameplay* será muy simple, no existirán grandes secuencias para desplazarte; de hecho, la mayor parte de movimientos se realizarán tan sólo con el Wiimote, así que aprender a jugar no será para nada complicado, que es justo lo que se pretende, o sea, que este juego llegue a todos los sectores posibles, algo así como lo que fue Wii Sports pero con una cantidad mayor de actividades, además de que los movimientos son más completos.

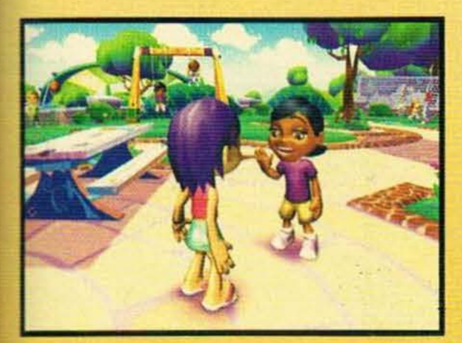


Antes de entrar a algún juego, puedes dar unas vueltas por el patio para que puedas decidir qué es lo que más te gusta, y conforme vayas avanzando, podrás llegar a otros patios o hasta parques fuera de tu colegio. El título tiene de todo tipo de juegos, pero para que te des una mejor idea, enseguida te describiremos algunos de ellos, así sabrás bien cuáles son los indicados para tu estilo de juego.

Libre por el viento

Volar un avión de papel siempre ha sido una de las actividades típicas en las escuelas, y obvio que no podía quedar fuera; en este peculiar juego debes hacer que tu creación pase a través de varias estructuras como ventanas, bancas, puertas, en fin; recuerda que es una competencia, así que mientras más lejos puedas llevarlo, es más posible que te quedes con el primer lugar. La manera en la que conduces el avión es girando el control del Wii, más o menos como lo que vimos en uno de los minijuegos de **Wario Ware: Smooth Moves.** Una de las variantes de este juego será dirigir un avión a control remoto, donde el estilo de conducción no varía mucho.





El rey del descanso

Se pueden tener cientos de opiniones, pero sin duda el deporte más practicado en el recreo es el futbol, y es obvio que de ninguna manera podía quedar fuera, viene incluido, pero con algunas variantes para hacerlo más ágil; por ejemplo, tu equipo no será de 11 contra 11, sino que apenas serán 4 elementos por cada uno, por lo que debes estar muy atento a lo que ocurra, ya que un descuido y el balón puede acabar en la red de tu portería.





Estos han sido tan sólo sencillos ejemplos de lo que encontrarás en este título; hay muchos otros juegos como básquetbol o tiro al blanco; pero lo mejor de cada actividad es que pueden participar tus amigos, ya sea en el mismo equipo o compitiendo; y es ahí donde mejora lo visto por ejemplo en **Wario Ware**, donde a pesar de que podían integrarse varios jugadores, todos usaban el mismo control, lo cual no era para nada cómodo ni funcional ni divertido.

Un gran trabajo

Realmente destacable lo que realizó EA con este juego, por muchos sentidos: en primera, dejaron de lado sus franquicias conocidas y desarrollaron un concepto totalmente nuevo y en exclusiva para Wii, lo que hace ver que la consola de Nintendo realmente está cambiando la forma en la que se veían los videojuegos en los últimos años. Es un título ideal para las fiestas o reuniones con los amigos, simplemente no puede faltarte.



MASTER: 8.0

La verdad es que **EA Playground** me agradó bastante, tiene una gran cantidad de minijuegos, en los que puedes pasar horas sin que te acuerdes siquiera del aburrimiento; de los mejores son el de futbol o el de las guerras de pistolas de agua, que realmente te hacen recordar aquellos años de escuela... o en algunos casos lo que hiciste el día anterior. Este es un gran trabajo de EA, y lo mejor es que todo esto ha sido motivado por el Wii, la consola que está revolucionando el mercado.



CROW: 8.0

No cabe duda que los títulos basados en minijuegos están siendo cada vez más recurrentes en esta plataforma; con **EA Playground** tenemos una serie de actividades como quemados, básquetbol y carreras a control remoto, entre otras. Pero no creas que allí termina todo, de hecho es algo como lo visto en **My Sims**, donde tú recorres una villa y obviamente tu salón de clases para participar en las diversas actividades. Es divertido, pero siento que le faltó una opción en línea.



PANTEÓN: 8.0

No mucha gente recuerda este tipo de juegos en los que participábamos a la salida de la escuela o durante el recreo, pero Electronic Arts decidió hacernos regresar a aquellos días con **EA Playground**. Si buscas algo divertido, sencillo y con mucho *Replay Value* para convivir con tu familia o amigos, no lo dudes y dale una oportunidad a este entretenido título que te mantendrá frente al televisor durante horas y horas.

GAMEVISTAZO

Code Lyoko: Quest for Infinity

Game Factory



Una nueva serie que salta de la TV al Wii

Code Lyoko es una historia que se originó en Francia y se ha vuelto muy popular con el paso de sus -hasta ahora- cuatro temporadas al aire; de hecho, el juego se inspira a raíz de esta última, y lógicamente nos transportará a través de dos diferentes mundos, el real y otro (Lyoko) donde la tecnología luce más que en Japón. El desarrollo corre por cuenta de Neko Entertainment, quienes no han hecho muchos trabajos destacables, pero este pretende ser el que les dé reconocimiento. ¿Lo lograrán? ¿Qué tan bueno es? Esto y más te lo respondemos a continuación.





Adéntrate en el nuevo Lyoko

La historia nos indica que **Franz Hooper** ha creado un nuevo Lyoko que supera en mucho a la versión anterior, y al mismo tiempo, **Jeremy Belpois** (el Jimmy Neutron francés) construyó un nuevo equipo que permitirá que los guerreros Lyoko puedan explorar el Océano Digital; nuevas armas, mejores accesorios y -lo mejor de todo- un nuevo vehículo llamado Skid. Todo va a la perfección, pero de pronto, **Franz** desaparece misteriosamente y los valientes paladines Lyoko van en su búsqueda, pero son infectados por un virus y para cuando regresan al mundo real, se dan cuenta de que unas copias virtuales de ellos han permanecido en Lyoko. Los héroes se preparan para adentrarse en el Océano Digital para encontrar a la criatura que los infectó y eliminar a las copias virtuales mientras detienen los constantes ataques a X.A.N.A.; el juego cuenta con numerosos puzzles y mucha exploración combinada con toques de acción que podrás mezclar con cualquiera de los personajes de la serie.





Combina las habilidades de **Arm Ulrich, Odd, Yumi** y **Aelita** para conquistar los peligros, utilizando el Wiimote y Nunchuk para navegar o disparar tus armas con precisión, así como para emular los movimientos de la espada o escudo.

Code Lyoko es un título de acción/aventura cuya ambientación se presenta en un universo en 3D; de hecho el juego nos recuerda mucho –en su contexto visual y estructura- a la amplia gama de títulos que salieron para el N64, en donde los escenarios están conformados por una serie de plataformas que definen tu camino y no te permiten un libre movimiento por toda la pantalla como hubiéramos preferido. Los escenarios son un tanto fríos y minimalistas; lo más colorido y llamativo es el sendero que tienes preestablecido (y parece que flota), mientras que el resto del marco de la imagen se complementa con detalles simples. Así es, gráficamente nos decepciona un poco –y eso porque no esperábamos mucho de él-, pero sí se nota que le faltan elementos que lo hagan visualmente atractivo.

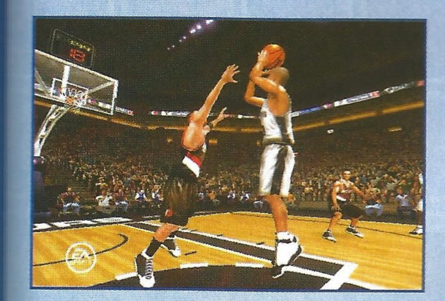
En la otra mano tenemos el *gameplay* y el factor de acción y/o *replay value*. No sé a ustedes, queridos lectores y amantes de los videojuegos, pero cuando escuchamos la palabra acción, nos viene a la mente una escena de **Die Hard** –donde casi hasta los platos explotan-, **Matrix** o mínimo una de esas cintas de los Almada que tenían balazos a diestra y siniestra; pero no, en **Code Lyoko** la acción es mínima, el juego es muy pasivo y realmente te encuentras a uno que otro grupo de enemigos que aniquilarás con tus disparos; en las escenas de naves ocurre lo mismo, son pocos los rivales y podrías vencerlos con una mano mientras con la otra sostienes tu hamburguesa.

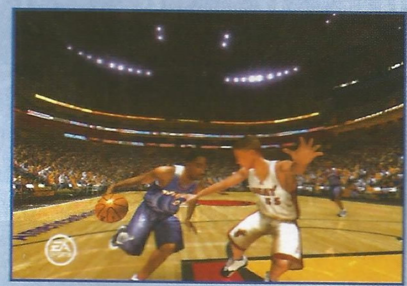


Básicamente es un título diseñado para los fans, pero incluso ellos pueden no quedar conformes.

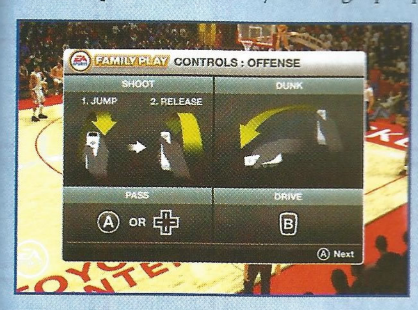
El deporte ráfaga está de regreso

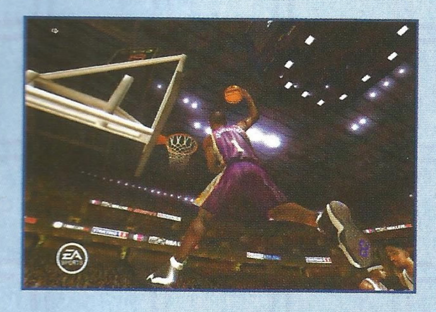
Aquí no importa cuánto midas o qué tan bien le caigas al entrenador, en **NBA LIVE 08** para Wii tú serás la clave del equipo para levantar el añorado trofeo. Sí, es un hecho que en los juegos deportivos generalmente no hay mucha diferencia y tu inversión simplemente se limita a una actualización de datos de los jugadores o estadios y estadísticas de equipos, con un retoque gráfico y la sensación que te da decirle a tus cuates que tienes la versión más reciente; esto mismo ocurre en esta edición, pero a diferencia de lo que verás –y jugarás- en otras plataformas, en el Wii tienes la particularidad de que los movimientos y acciones que realices en la duela serán controlados de una forma única que se traduce en un cambio palpable que te da la oportunidad de vivir el básquetbol tan real que sólo faltará el sudor en la duela.



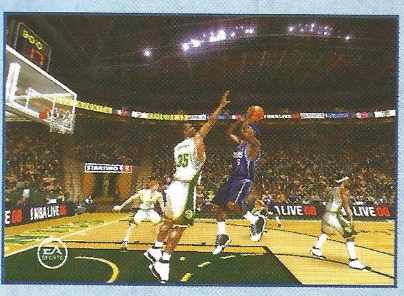


Con un ligero movimiento de la muñeca que te saldrá tan natural, podrás generar las jugadas más espectaculares o simples pero efectivas que no son tan dinámicas, presionando simples botones, ya sea que quieras retacar el balón con todas tus fuerzas al rotar el Wiimote hacia abajo o dar un salto al agitar el control de arriba hacia abajo. Haz pedazos a la defensa al mover de izquierda a derecha el Nunchuk, esto por mencionar algunos de los movimientos gestuales que tendrás disponibles para esta nueva experiencia deportiva. Puede que pienses que te cansarás más que si estuvieras en las canchas con tu grupo de amigos disfrutando de un 21, pero no es así; incluso te parecerá un estilo de juego tan diferente y creativo que sentirás que los botonazos ya son algo que quedó en el pasado.





Las modalidades de juego son las clásicas, pero se incluye el EA SPORTS Family Play que nos ofrece dos formas de acción; si eres un novato en este ámbito podrás pasártela bien incluso si juegas con los veteranos del control. Pero si en verdad quieres facilidad –o practicidad-, hay una opción en donde sólo usas el Wiimote y la consola se encarga de los movimientos de los jugadores... ¡eso es comodidad!, aunque honestamente preferimos ser nosotros quienes generemos toda la acción, por lo que podrás insertar el Nunchuk y disfrutar de la configuración avanzada del control; así serás culpable de los errores o héroe absoluto de los triunfos.



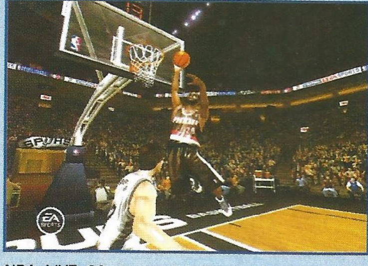
La magia de la NBA se incrementa con las contiendas de clavadas y de tiros de larga distancia (donde brillaba Larry Bird). Al igual que ocurrió en **FIFA 08**, aquí podrás disfrutar esta opción y manejar tus puntuaciones con tu **Mii**, logrando que cada juego sea una diversión grupal para hasta cuatro jugadores (*off-line*). También podrás revivir esos grandes momentos de las pasadas temporadas; en esta forma, todas esas veces que le arrojaste una rebanada de pizza al monitor porque Shaq –para variar– no pudo meter un tiro libre, podrán ser redimidas al ser tú quien salve el día o le hagas compañía en la secuela de **Kazaam** [esperemos que eso no ocurra].



Aquí podrás hacer uso de los Mii que tú mismo diseñaste, así te sentirás más en confianza con las acciones del juego.

Ponte en línea

Por si fuera poco, **NBA LIVE 08** cuenta –por fin– con la opción de conectarse en línea y competir contra otros fans del baloncesto. Arma tu equipo con tres de tus amigos más y prepárate para retar a tus rivales en un partido de cuatro contra cuatro y disfruta al máximo de este ágil y divertido espectáculo que, por cierto, corre a 60 cuadros por segundo, lo que permite animaciones suaves que se acoplan perfectamente con la calidad gráfica del juego.



NBA LIVE 08 es un deleite visual en todos los aspectos: además, los ángulos de la cámara te apoyarán en las tomas de mayor acción.



Crash of the Titans

Seguramente muchos ya no se acordaban de **Crash**, el marsupial que llegó a los videojuegos hace dos generaciones para ganarse un lugar en la industria... situación que aún no ocurre, debido principalmente a que no tenía un género con el cual se le pudiera identificar; siempre estaba probando suerte, por lo que con el tiempo se perdió el interés que había logrado generar en cierto sector del público. Ahora, en una nueva plataforma como el Wii, y con nuevos bríos, se espera que por fin esta franquicia nos dé lo que se espera de ella.



Cada escena está muy bien diseñada; no pasará como en otros títulos, donde parece que juegas siempre en el mismo mundo.

Evolución total

El primer juego que salió a la venta basado en este personaje era de acción en plataformas, en una especie de pseudo 3D, ya que aunque algunos elementos como cajas, árboles o piedras tenían volumen, la ruta que debías seguir por cada escena era una línea recta, lo que lo hacía algo repetitivo. Después de esto se lanzaron juegos basados en carreras, tableros de fiesta de todo tipo (no crean que le quería copiar a **Mario**, ¿eh?), pero en ninguno realmente funcionó, así que se decidió replantear todo el concepto para generar un juego como **Crash of the Titans** para Wii, donde el 3D ahora *sí* es total.





El argumento del juego es el siguiente: algunos enemigos de **Crash** han transformado a los pobladores del lugar donde viven en unos seres sin voluntad que atacan a lo que se les ponga enfrente, además de tener un aspecto terrible; así que la única esperanza que queda para que todo vuelva a la normalidad está puesta en nuestro amigo marsupial, **Crash**. Para esto debes recorrer varios mundos eliminando enemigos, hasta descubrir quién está detrás de todo y terminar con sus sueños de conquista, lo cual no va a ser nada sencillo, por lo que debes poner todo de tu parte para terminar esta gran aventura del regreso de **Crash**.

Distintas personalidades

Lo interesante del juego está en la manera en como debes ir avanzando; no se trata de simplemente ir pegándole a todo y ya, no, la verdad es bastante curioso este método, el cual nos recuerda un poco a **Geist** para Nintendo GameCube. Gracias a cierto poder, **Crash** va a ser capaz de invadir el cuerpo de los enemigos, así que si ves a muchos rivales pequeños y a uno grande, lo ideal será posesionar al de mayor tamaño para atacar a los demás; cabe mencionar que esto no sólo servirá para enfrentamientos directos, sino también para que puedas pasar varios *puzzles*.

Claro que nuestro héroe también tendrá sus arsenales de combos para cuando sean necesarios, para lo cual deberás mover el Wiimote de diferentes maneras, que conforme vayas progresando irás conociendo. Realmente es un buen intento por mejorar la franquicia, y se nota en todos los aspectos, desde la dificultad hasta el diseño de los personajes, que ahora lucen más "frescos", lo que, aunado a un control que trata de innovar, parece ser la fórmula que **Crash** necesitaba para dejar las sombras de una vez por todas.



Las ventajas del control del Wii fueron bien implementadas, y no sólo para los ataques, sino también para la interacción que puedes tener con el escenario.



Lo primero que vas a notar es el cambio estético que ha sufrido **Crash**, que, siendo honestos, le queda muy bien; le quitaron varios años de encima.

Consideramos que este cambio le hace muy bien a la serie, sobre todo porque medio mundo consideraba el juego como una mala copia de **Mario 64**; pero ahora ya tiene una personalidad marcada, en la que los programadores nos han querido mostrar a un **Crash** más intrépido, valiente, a un héroe en pocas palabras, y no al personaje burlón que conocimos hace años. Lo anterior en conjunto con grandes niveles, y un buen grado de dificultad, harán que pases un buen rato, pero lo mejor es que se recupere a un personaje que si bien no tuvo mucha suerte antes, ahora puede cambiar.

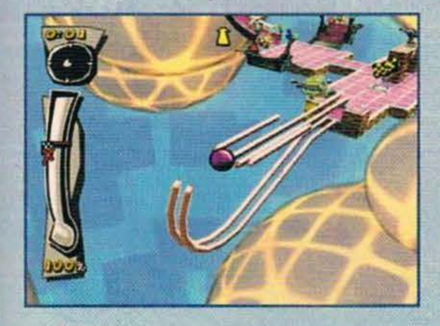


Debes elegir muy bien a qué enemigo usar a tu favor; no se trata solamente de tomar al primero que veas; debes analizar la situación.

Mercury Meltdown Revolution

Ignition Entertainment

Al mencionar que un título es de *puzzle*, la mayoría de las personas de inmediato piensa en un juego tipo **Tetris**, o sea, donde deben acomodar cualquier tipo de piezas para desaparecerlas... pero esto no es así: un juego del género *puzzle* es aquel donde debemos usar considerablemente la habilidad mental y el razonamiento para avanzar, y para que quede más claro, les vamos a hablar de un excelente juego de esta categoría, **Mercury Meltdown Revolution**, que después de haber tenido gran éxito en otras consolas, llega ahora al Wii, con un *gameplay* que mejora de manera increíble la experiencia de juego, ya que no es lo mismo mover un *stick*, que un Wiimote, pues con este último, aumenta la dificultad.





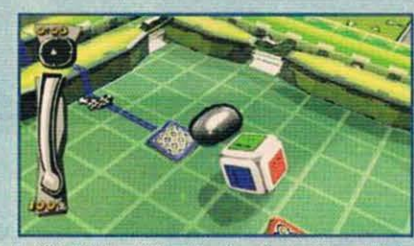
¿De qué se trata?

La temática de este juego es sumamente simple; debes recorrer diferentes escenarios de principio a fin usando una gota de mercurio (metal líquido); lo interesante está en cómo debes hacerlo. Vas a tener que mover el escenario para que la gota se vaya desplazando, justo como ocurre en los juegos de **Monkey Ball** que hemos visto en Nintendo GameCube, y para lograrlo, tienes que mover el Wiimote como si éste fuera el *stage*, es decir, hacia donde lo inclines será donde se desplazará la gota, y obviamente también influirá la rapidez y fuerza con la que lo hagas.

Los niveles que debes completar reúnen muchos más elementos que en los juegos de Sega, una mezcla entre laberintos, puentes, compuertas y demás accesorios que tratarán de complicarte el terminar la misión, por lo que cada uno de tus movimientos debe estar muy bien calculado, pues de lo contrario terminarás en un abismo o algo similar. El control es perfecto, no tendrás problemas para acostumbrarte; tal cual lo muevas será el resultado en pantalla, logrando una interacción excelente.



Realmente lo único malo de este juego, es que carece de opción para varios jugadores; realmente hubiera sido una gran modalidad, al estilo de **Monkey Ball.**



La física de la gota de mercurio está muy bien realizada, es algo que debes tener en cuenta si es que quieres completar cada nivel sin problemas.

Algo que debes tener en mente desde un inicio es que lo que vas a mover no es una pelota, sino una gota líquida, de tal forma que su comportamiento es distinto, ya que su "cuerpo", con una pequeña desviación en el control, puede quedarse atrapado o golpear en alguna parte donde no debería. Otro factor que le pondrá mayor reto al juego es el tiempo: vas a tener un reloj en retroceso que en ciertos momentos te hará cometer alguna que otra locura, como pasar por una delgada línea en sólo 10 segundos... eso o caer en el intento; pero lo bueno será que comenzarás a atreverte, je, je, je.

Diversión para mucho tiempo...

En total, serán 200 niveles los que tienes que completar, lo que representa un superreto; y es que, aunque no lo creas, el juego se vuelve muy complicado en las escenas finales, donde, si no tienes un pulso perfecto, simplemente no podrás habilitar todas las opciones extra que contiene, como son los minijuegos... y ya que los mencionamos, tenemos que decir que no cuenta con capacidad *multiplayer*, lo que para nosotros representa un punto en contra, siendo que el estilo queda como anillo al dedo para jugarlo entre varios; pero aun así es un gran título.



Los últimos niveles sí son realmente para expertos; necesitas estar concentrado al máximo para pasarlos, ya que el más pequeño descuido puede representar iniciar de nuevo todo el nivel.

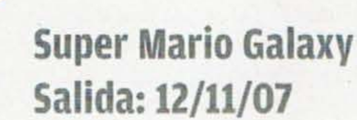


Lo interesanrte de este juego es que puedes crear atajos o nuevas rutas para terminar los niveles, o sea, no debes hacerlo siempre de la misma forma.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de noviembre

Wii

Toño: Nuestra tercera edición de las recomendaciones está lista. Este mes tenemos cuatro títulos que serán del agrado de muchos, comenzando con el tan esperado **Super Mario Galaxy**. Este título es toda una revolución, ya que el modo de juego cambia completamente a lo que nos tenía acostumbrado Shigeru Miyamoto en su serie de **Mario**. Seguramente ya te enteraste de todos los detalles en nuestro artículo de portada.



Pepe: Ya se habían tardado en estrenar un videojuego de **Mario** para Wii, pero es obvio que Nintendo nos quería dar una buena sorpresa y no una promesa que se quedara en el aire como ocurrió con el mítico **Mario 128**, ¿te acuerdas? Aquí tendrás toda una galaxia al alcance de tus manos, el bigotón adquirirá nuevos movimientos y conocerá a otra chica... (sin celos eh, **Peach**). No sé ustedes, pero yo ya aparté mi juego, ¡está genial!

Gus: Pepe ya está tachando los días para que le den su juego de **Mario** (y el mío también), pero mientras eso ocurre, aprovecharé para sacarle todo el jugo a la nueva aventura de **Fire Emblem** que llegará por primera vez al Wii y en la que se le da seguimiento a las vivencias ocurridas en la versión de Nintendo GameCube. Los gráficos fueron mejorados y notamos efectos más suaves, así como una mejor definición en las texturas y diseño de personajes. En cuanto a la acción, es intensa y envolvente.

Fire Emblem: Radiant Dawn
Salida: 05/11/07



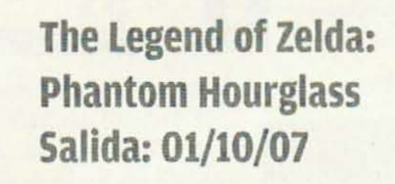




Mario Party DS
Salida: 19/11/07

Crow: Ya que conquistaste parte de las galaxias no muy lejanas, es momento de invitar a tus cuates a vivir la fiesta del pachanguero **Mario**, quien desafía las capacidades del DS para lograr un juego visualmente competitivo que mantiene la frescura y diversión clásica de la franquicia. Son varios los minijuegos que encontrarás y que podrás compartir con tus amigos ya sea juntos o cada quien para su beneficio. El *Stylus* tiene una función práctica que te permitirá tener mayor control de tus acciones, sin duda, es un buen desestresante o una terapia en grupo.

Panteón: Un **Mario Party** portátil es muy interesante, ya tuvimos una versión en el Game Boy Advance, pero créeme, esta nueva entrega es superior en todos los sentidos; gráficamente luce de maravilla, además, la opción *multiplayer* es un aliciente para que se arme la fiesta en cualquier lado.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Salida: 01/10/07

Master: Han pasado los días y yo sigo encantado con **Phantom Hourglass**, no sólo porque es una continuación a lo visto en **Wind Waker**, sino también porque se ve, siente y juega como nunca, gracias a que las funciones principales son controladas directamente por el *Stylus*, creando una nueva forma de vivir las aventuras de **Link**.



Frank: Voy a darle un respiro a mi **Brain Age** para adentrarme en las aventuras de este personaje clásico de Nintendo. Es un hecho que la historia original fue un gran acierto, ya que se rumoraba que podría ser un remake de **OoT**, pero no fue así. Me gustó mucho la parte visual, parece una caricatura (cel shaded) que resalta mucho en la doble pantalla; así como el uso del *Stylus* para marcar puntos estratégicos en el mapa o controlar a tu personaje. También espero **Super Mario Galaxy** y **Super Smash Bros. Brawl**.



El control de los PROFESIONALES

Por Axy y Spot

El favorito de toda la serie

¡Hola, chicas y chicos! Aquí estamos de nuevo con un tema que surgió cuando estuvimos debatiendo en una plática acerca de nuestras franquicias favoritas; nos dimos cuenta de que las opiniones diferían mucho en cuanto a series de juegos, y se volvían todavía más polémicas al tratarse de elegir un solo título de una saga. Es muy sencillo preferir a Street Fighter comparándolo con alguna otra serie de peleas, pero cuando se trata de seleccionar el que más te gusta y decir por qué, es cuando las cosas realmente se ponen buenas. Vamos a darles un par de ejemplos de nuestras opiniones, con lo que esperamos que ustedes mismos hagan una mesa de debate con sus familiares y amigos para que expongan sus puntos de vista.

Super Mario Bros.

Axy:

A mi parecer, no existe un mejor título de esta serie que **Super Mario Bros. 3**, el cual me hizo pasar horas y horas de entretenimiento en el legendario NES. Su *gameplay*, diversión y curiosidades, lo convierten en mi favorito de toda la saga; simplemente no hay mejor juego de plataformas que esta joya del NES.



Spot:

Uno de los juegos de **Mario** que más me gustan es el RPG, pero tomando en cuenta que se trata de la serie específica de **Super Mario** –y no de los géneros alternos–, entonces me quedo con **Super Mario 64**, pues fue y sigue siendo una emocionante experiencia el explorar los mundos en 3D, aun cuando ya tienes el 100%.



Star Fox

Axy:

A pesar de las varias secuelas de esta genial franquicia, yo sigo prefiriendo **Star Fox 64** por su emotividad y seriedad en el *gameplay*, el cual te hace sentir realmente como si pilotearas la nave y no sólo como un shooter más, pues el control que tienes sobre tu Airwing no ha sido ni siquiera igualado en ninguna de las secuelas.



Spot:

Es una decisión difícil, pues tanto me gusta mucho el sentimiento del original de SNES, como la jugabilidad del de 64; pero la verdad he disfrutado tanto **Star Fox Command**, que lo elijo como mi juego favorito de la serie por su excelente manera de crear tácticas y estrategias antes de entrar a la batalla.



Street Fighter

Axy:

Existen varios factores que me hacen preferir a **Super Street Fighter II** sobre todos los demás, como la cantidad de personajes, pero creo que lo que más me gusta es que mantiene el estándar de **SFII: The World Warrior** sin meterse tanto en cuestiones de superpoderes o cosas complicadas; éste es un gran clásico, sin duda.



Spot:

Vaya... creo que después de tantas secuelas, precuelas y juegos alternos, siempre es difícil decidirse por un SF favorito. A pesar de lo geniales que son los **Alphas** y el 3, creo que sigo prefiriendo a **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting** por su *gameplay* tan ofensivo y sus excelentes valores bien cuidados.



The Legend of Zelda

Axy:

Ocarina of Time... ¿tengo que decir algo más? No importa que haya nuevos **Zeldas**, éste siempre será mi favorito de la franquicia porque fue el que revolucionó a la serie con su *gameplay* (el cual se sigue explotando); además de que la aventura realmente merece un aplauso de pie por su música, historia, emotividad, y muchas cosas más. Sencillamente, no existe ni existirá otro mejor.



Spot:

Sé perfectamente que existen **Twilight Princess** y **Wind Waker**, pero yo creo que el mejor **Zelda** será siempre **Ocarina of Time**; pienso que esta es una de esas decisiones unánimes que no pueden ser revocadas. En segundo lugar pondría **A Link to the Past** y **Link´s Awakening**, pero ninguno ha alcanzado el nivel de perfección que **OoT**. Es uno de los juegos que no puede faltar en tu colección.



The King Of Fighters

Axy:

No tuve que pensarlo mucho para señalar a **KOF 95** como mi favorito de toda la serie; a mí no me han parecido tantos cambios e innovaciones que le han hecho a la franquicia y sigo prefiriendo esta entrega por su estilo intenso y dinámico, que conserva la esencia de los juegos de pelea de antaño. Creo que a partir del 96, debieron de sacarlos más esporádicamente para no chotearlos.



Spot:

KOF 98 es mi elección; ¿por qué?, pues porque fue el último en donde pudimos jugar a plenitud antes de que metieran a los Strikers, y aprovecha muy bien el potencial del concepto, sus movimientos, súpers y personajes. Todo lo que vino después me ha dejado insatisfecho porque el *gameplay* se ha convertido en una cacería y un festival de trabadores. Me quedo con la versión 98.



Resident Evil

Axy:

No hay discusión, **Resident Evil** 4 es una obra de arte y tiene un *gameplay* muy emocionante y lo prefiero por su altísimo nivel de detalles y valores bien cuidados. La historia se merece una distinción por saber darle vida nueva al concepto y es tan bueno que puedes acabarlo varias veces sin cansarte... como yo.



Spot:

Yo sigo prefiriendo el estilo tradicional con zombis y muertos vivientes, por lo cual mi **Resident Evil** favorito es el *remake* para Nintendo GameCube. Tiene todo lo mejor de la serie y un buen reto para poder vivir la experiencia una y otra vez casi como si fuera la primera ocasión que entras a la mansión Spencer.





Conclusión

En gustos se rompen géneros, y cada quien tiene sus propios puntos de vista en relación con sus preferencias, pero hay que saber reconocer las opiniones de los demás para tener un rango de visión más amplio y poder apreciar mejor los juegos. Los exhortamos a dejar un momento sus controles y que platiquen sobre sus gustos y detalles que los hacen elegir un título, así podrán comprenderse mejor y elevarán su calidad videojugadora.



JAM SESSIONS™

En estos momentos pareciera que el género musical dentro de los videojuegos está de moda; muchas compañías están desarrollando títulos musicales para consolas caseras, sin embargo, pocas son las que se han atrevido a hacerlo para portátiles; a la mente sólo se nos viene el increíble Elite Beat Agents de Nintendo para NDS, por eso es de destacar cuando salen juegos del estilo, y más si son tan buenos como Jam Sessions de Ubisoft para la doble pantalla de la Gran N, del cual te hablaremos enseguida.

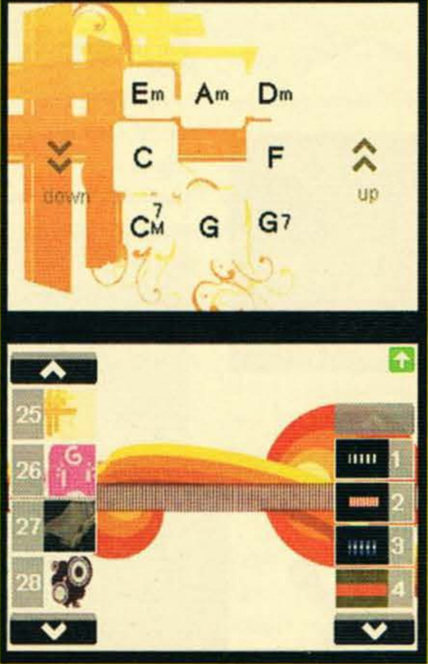
La música no sólo se lleva por dentro... ¡también a todos lados!

El nacimiento de una estrella

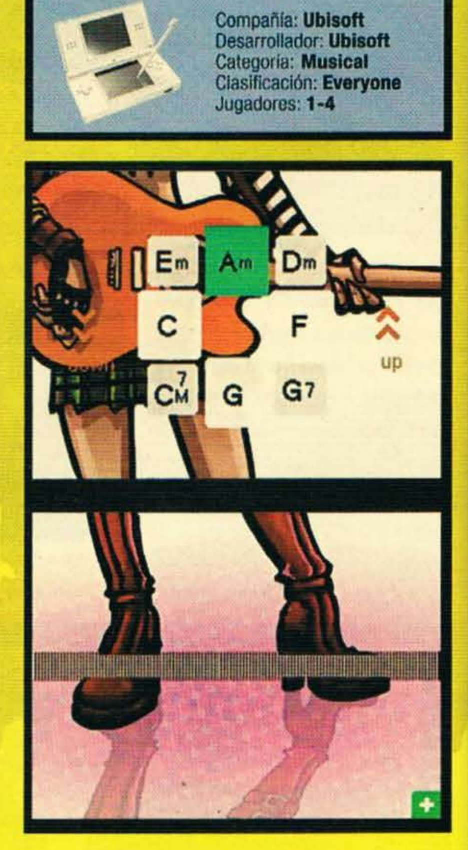
Ubisoft ha demostrado que puede sacar el máximo provecho de las consolas en las que esté trabajando, y así lo muestra con **Jam Sessions**, donde ha utilizado las características de la consola para crear un *gameplay* sólido, que aunque complicado en un principio, recrea de buena manera la sensación de estar tocando una guitarra real, porque de eso se trata el juego, de tocar diversas canciones con el instrumento de cuerda más famoso.

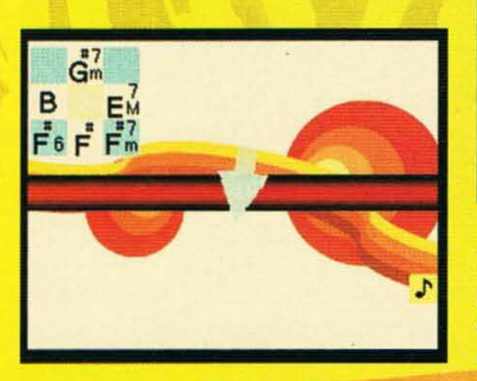
Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Ubisoft**
Categoría: **Musical**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

Para que entiendas perfectamente de qué trata **Jam Sessions**, vamos a explicarte detenidamente cómo se juega; al igual que muchos juegos de ritmos, debes seguir una secuencia para que las notas salgan a la perfección, lo cual aquí se logra presionando el pad en todas sus direcciones, es decir, 8. En la pantalla superior, verás una especie de pentagrama, donde se te indica qué dirección debes presionar y en qué momento; justo cuando la oprimas, debes tocar con el *Stylus* la pantalla táctil, como si ahí estuvieran las cuerdas de la guitarra, para generar el sonido, no es nada difícil, sólo debes medir bien el momento para que se escuche bien.









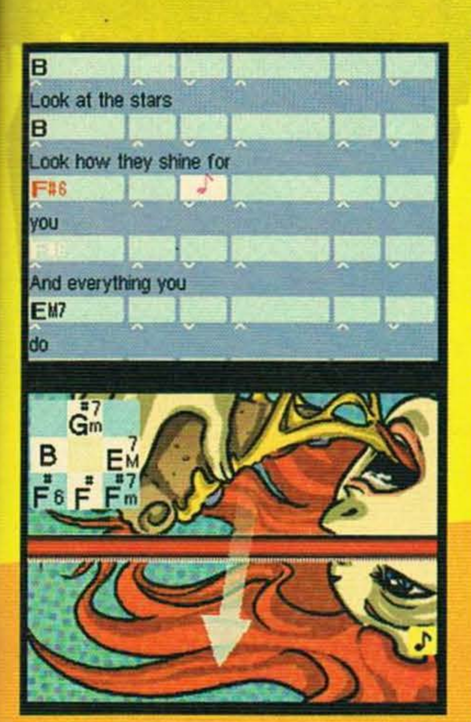
En la pantalla táctil podrás ver cómo va el nivel de edición, así como el del sonido que estás logrando.

Hasta aquí todo parece sencillo y sin problemas, pero no se trata sólo de apretar y "rascar" la pantalla, debes hacerlo en el momento correcto y con la duración indicada, pues de lo contrario el sonido no será el que se esperaba, desafinando toda la canción, lo que al final te va a dar una mala calificación, y por ende, no avanzarás mucho dentro del juego. De cualquier modo, te sugerimos que antes de entrar de lleno al modo principal de juego, te des una vuelta por el tutorial para que midas muy bien los tiempos de cada una de las notas que debes tocar.





El diseño de los fondos es realmente muy atractivo, va muy bien con el estilo de juego, sólo checa esta imagen.



Toca a tu propio ritmo

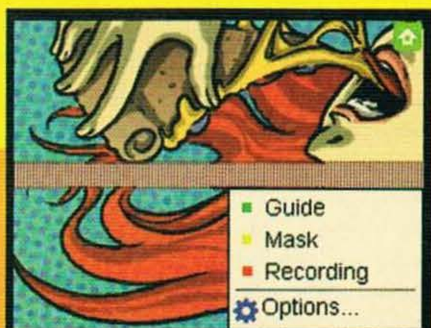
Todas las notas vienen ya ubicadas por default en el Pad, pero si tú lo deseas puedes hacer modificaciones para que estén en una posición que te sea más fácil de recordar; pero eso no es todo, al mismo tiempo puedes sustituir las notas por algunas variantes, de modo que cada vez que toques un tema, se escuche distinto; es más o menos como lo que pasaba en **Zelda Ocarina of Time** cuando presionabas los botones de la unidad C y al mismo tiempo movías el *Stick*, esto tal vez no te ayude tanto a lograr una buena calificación, pero será muy divertido para cuando quieras grabar un tema y después mostrarlo a tus amigos; el chiste es que no dejes de buscar cosas novedosas.

Afina tu garganta

Aprender a tocar los temas de manera correcta te va a tomar algo de tiempo, pero es apenas la mitad del reto de este título, ya que otra parte muy importante es el canto; así es, el juego saca ventaja del micrófono del Nintendo DS para que cantes. No te preocupes si no tienes muy buena voz... el Crow tiene una voz de Chabelo desafinado y no paraba de cantar... no se dio cuenta que el NDS ya ni pila tenía y seguía cante y cante, pero bueno... regresando al juego, en la parte inferior de las notas aparecerá la letra de la canción, para que sepas en qué momento comenzar y no te pierdas en el ritmo.

El nivel de dificultad tiene una curva adecuada, iniciando con temas simples, que no requerirán de mucha concentración, y que casi puedes pasar con los ojos cerrados, pero ya que van avanzando, no sólo serán más notas, sino que serán muy seguidas y con un efecto en especial, lo que en realidad te hará repasar cada tema varias veces hasta que estés conforme con los resultados, y es ahí donde radica el verdadero reto, en superar tus propios logros del título.



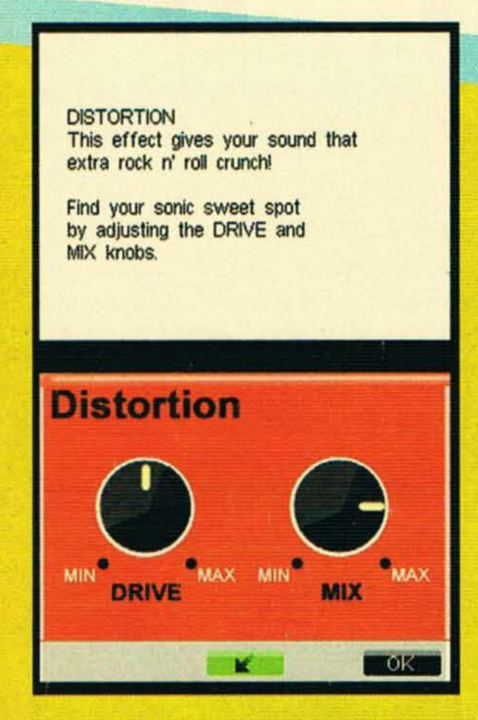


Un gran cantante

En este momento seguro que, o te estás inscribiendo a un curso de canto, o estás pensando ¿de qué sirve que cantemos?o pues bien, el sistema va a guardar tu voz junto con la melodía, para que después puedas presumir tus avances, o escucharte mediante unos audífonos; esto, aunque parezca algo sin mucho "chiste", es realmente divertido, ya que puedes darle diferente entonación a cada una de tus interpretaciones logrando resultados bastante graciosos o profesionales, eso ya depende de cuánto tiempo le dediques a la edición, pero seguro que sólo unos cuantos minutos bastarán para que te vuelvas todo un experto.

Grandes temas para un gran juego

Parte fundamental del éxito que se espera tenga este título está sustentado en que los temas que podrás interpretar son canciones de artistas o grupos famosos, o sea que olvídate de los clásicos temas desconocidos, o de juegos de la compañía; aquí podrás disfrutar de temas de **Avril Lavigne, James Blunt** o **Coldplay**. ¿Qué tal? Seguro ya te mueres por jugarlo, ¿verdad? Y lo mejor de todo es que de acuerdo con tu progreso podrás activar otras canciones para darle mayor variedad al modo principal de juego.



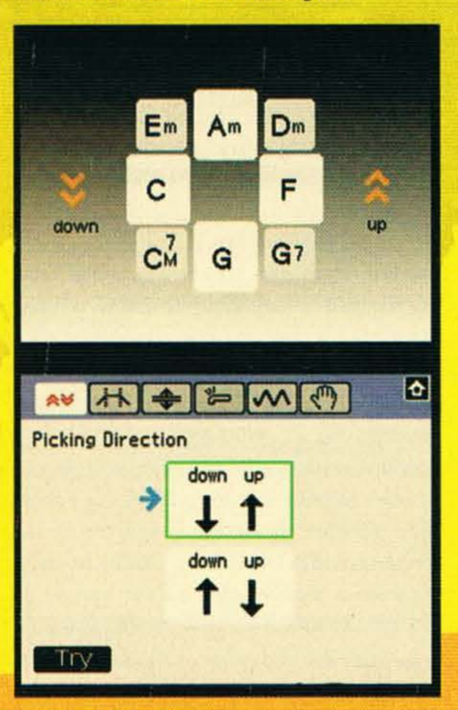
Buenos remixes

Una vez que hayas grabado alguna canción, puedes escucharla tantas veces como quieras, pero lo mejor de todo es que el juego tiene algunas herramientas para que juegues un poco con tu interpretación, como agregarle eco, distorsionar el sonido o hacer que se repitan ciertas partes; quizá si estás acostumbrado a usar programas de edición no se te haga tan completo, pero la verdad es que se pueden lograr muy buenos resultados usando la imaginación, o hasta a veces el instinto, es decir, puedes realizar un efecto que normalmente no harías.



Nunca olvides revisar muy bien las opciones, en ellas encontrarás la posibilidad de adecuar el título a tu estilo de juego.

Debemos decir que en cuanto a aspectos técnicos, el juego es impecable; la presentación de cada canción, de los menús, es perfecta; realmente te atraen a probar las canciones; y en cuanto al sonido, simplemente saca el mayor provecho posible a la consola, de hecho puedes conectar tu NDS a un amplificador y ambientar tú mismo una fiesta con tus amigos.



No te quedes fuera de la moda

La verdad es que estamos gratamente sorprendidos por lo bien que está este juego en todo concepto; es de esos títulos que no puedes dejar ni un segundo desde que comienzas a jugar, y lo mejor de todo es que los temas son de gran calidad, por lo que si eres fan del pop y rock en inglés, seguro te encantará; dile adiós a los temas inventados y de baja calidad. Aunque vienen cosas buenas para este fin de año, como The Legend of Zelda Phantom Hourglass, sin duda **Jam Sessions** tiene que estar entre tus opciones para incrementar tu colección de juegos para Nintendo DS.

RANKINGS



MASTER: 8.5

Este juego es simplemente genial, no necesitas ser un conocedor de música para disfrutarlo; con unos cuantos minutos te das cuenta de lo que debes hacer, y aunque tardas en perfeccionarlo, es superdivertido. De lo que más me gusta es el hecho de que puedes grabar tu voz durante las canciones, una gran manera de complementar la simulación de la guitarra. Otro punto importante son los temas de artistas originales: ¡podría escuchar **Yellow**, de **Coldplay** todo el día! Sin duda tienes que probarlo, para que compruebes su calidad, aunque tal vez ya pudiste hacerlo si fuiste de los afortunados en asistir al evento de Ubisoft que tuvimos el mes pasado.



CROW: 8.0

No es por echarle pedradas a nadie, pero los juegos de ritmos que han salido para las consolas portátiles no cuentan con algo que nos cautive por completo, o al menos que cause el efecto de sus contrapartes en consola casera. En cambio, **Jam Sessions** es tan sencillo de jugar y tan versátil que halagará a muchos fans de la música; su capacidad de composición es amplia y no es básico que sepas tocar un instrumento, simplemente toma tu *Stylus*, raspa la pantalla y presiona el pad en la dirección correcta; ¡no hay falla!

PANTEÓN: 8.0

La verdad este juego me pareció novedoso, pero no me gustó que cuesta trabajo adaptarse al estilo de tocar los acordes, por lo que tienes que aventarte forzosamente el tutorial para poder entenderle. Fuera de eso, creo que es una buena idea y una forma fresca de ponerte a pulsar la guitarra fuera de los clásicos títulos en donde sólo debes presionar botones según los colores. Si te gustan los juegos de ritmos y siempre has querido tocar la guitarra, no lo dudes y dale una oportunidad a este juego.

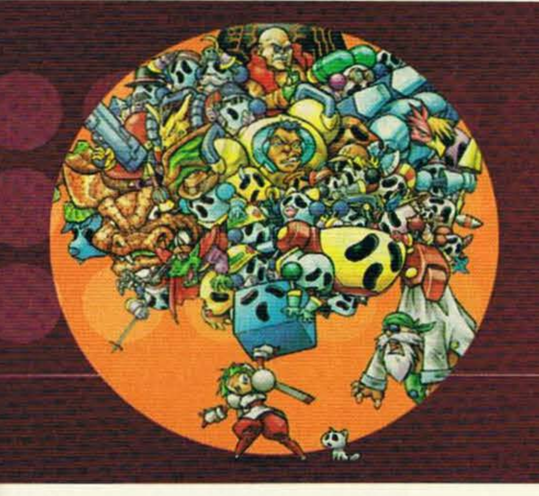
1 10

¡Estamos preparando nuestra celebración!

16 años



Mantente al pendiente de nuestra página en Internet, ya que te diremos cómo poder asistir a la fiesta del aniversario No. 16. Cumplimos un año más y lo queremos festejar en grande. Visita www.clubnintendomx.com



QHDD...

¿qué hay dentro de...
Clásicos sin secuelas?

por spot

"segundas partes nunca fueron buenas..." ¿será?

Sagas legendarias hay para aventar para arriba, así como series no tan conocidas, pero que han soportado la prueba del tiempo. Todas estas colecciones tienen algo en común: al menos uno de sus juegos es un refrito o simplemente no tiene razón de existir; en cambio, hay títulos que no tuvieron ni una secuela, *remake* o precuela y nos dieron grandes momentos.

Hay quienes opinan que les encantaría ver una segunda parte y otros que dicen que es mejor ver una sola, que una buena y diez malas. Vamos a presentarte únicamente un par de ejemplos de títulos que fueron grandes en su tiempo y de los cuales preferimos que se queden sin continuar. Obviamente no podemos poner todos los juegos de este tipo, pero son muy buenos ejemplos.

Plok

SNES, 1994

Pocas veces hemos conocido a un personaje tan carismático y sencillo como **Plok**, quien es el protagonista de su única aventura de SNES en donde debía recuperar su isla que había sido invadida por molestas pulgas de gran tamaño. Este juego brilló en el legendario sistema de 16 bits por su increíble música, gráficos coloridos y excelente *gameplay*. Según se sabe, se consideró una secuela para N64, pero se quedó en el olvido. Este clásico es algo difícil de conseguir hoy en día y es una joya que iluminaría cualquier colección de un buen videojugador.



Un detalle interesante es que tiene un par de escenas que se juegan completamente en blanco y negro, para enfatizar el hecho de que juegas con el abuelito de Plok; genial, ¿no crees? Ojalá y se les ocurra revivir este juegazo en la Consola Virtual, porque sí vale mucho la pena. Si llegas a verlo en algún tianguis de bajo o mediano prestigio, no lo dudes y cómpralo.

vortex

SNES, 1994



Este título aprovechó el Chip SFX y nos ofreció una aventura con un buen nivel de reto y una diversidad pocas veces vista hasta ese entonces. A diferencia de **Star Fox** (el primer juego que usó el chip), en donde sólo controlabas un tipo de vehículo, en **Vortex** podías transformar tu robot en un carro de alta velocidad, una nave y un tanque; el *gameplay* te colocaba en diversas situaciones en donde tenías que saber combinar tus transformaciones y sus características para triunfar. Tal vez una secuela hubiera quedado bien, pero con la nueva generación que se avecinaba, posiblemente hubiera perdido su singularidad.

E.V.O.: Search for Eden

SNES, 1993

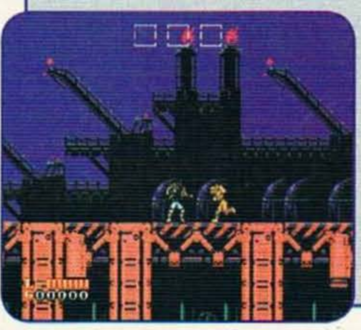


La lucha de un ser que tuvo que pasar por numerosas evoluciones para llegar a ser el organismo más apto para dominar el mundo es la trama y concepto de este singular juego de SNES. Hay muchos detalles que hacen a esta joya un deleite para los jugadores con visión como los gráficos y efectos visuales, el *gameplay* tan cómodo y la manera en como éste cambia conforme vas evolucionando durante las diversas etapas de la Tierra; el concepto es sumamente profundo. Debido a que la historia tiene un final memorable, creemos que una secuela hubiera sido desastrosa y habría chocado con la emotividad de **E.V.O.: Search for Eden.** Un detalle que nos gustó mucho es la cantidad de opciones que tienes para evolucionar, realmente te pone a pensar.

Shatterhand

NES, 1991

La historia de este clásico nos transporta al futuro, en donde un sujeto pierde sus brazos y obtiene unos implantes biónicos que le dan una fuerza y poder más allá de cualquier arma conocida. Impartiendo la ley con sus propias manos, **Shatterhand** debe pelear contra numerosos enemigos con un modo de juego en 2D muy intenso en donde hay muchas caracteristicas que exigen que uses toda tu pericia; hay escenas con gravedad invertida, rejas de donde te puedes colgar, mejoras para tus habilidades y robots que te pueden ayudar si juntas letras griegas a lo largo del juego (consiguiendo la misma combinación dos veces te convierte en un dínamo indestructible por unos segundos). Este título quedó tan bien, que damos gracias que no tuvo secuela, pues pudo haber caído en el "síndrome **Mega Man**" (sacar miles de secuelas o juegos alternos sin mucho sentido) o algo peor...



Little Samson

NES, 1993



El NES vio aparecer la única versión de este pequeño y simpático personaje que, junto con sus amigos, era estelar en una de las aventuras con acción en 2D más dinámicas de su tiempo. El *gameplay* era simple, pero sumamente divertido; cada héroe tenia habilidades distintas que le ayudaban a pasar las diversas etapas para llegar al final y derrocar al malvado mago que amenazaba con dominar el mundo. Con un buen control y música y gráficos coloridos, **Little Samson** es único en su clase y creemos que una secuela hubiera requerido de la típica trama de que realmente el jefe no estaba muerto, andaba de parranda... Esta es una de nuestras aventuras favoritas del NES, porque combina la acción con los gráficos tipo anime de manera genial.

Mischief Makers

N64, 1997

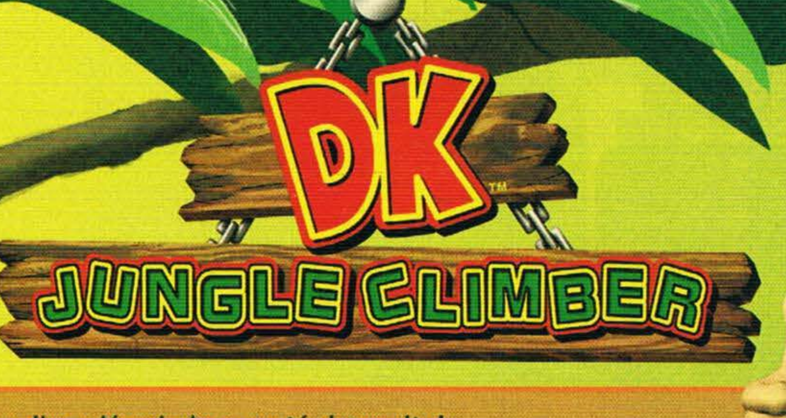
Este fue uno de los más dinámicos, divertidos y retadores juegos que vimos en el Nintendo 64, eso sin contar que fue uno de los pocos con vista "de lado" en 2D para este sistema. Controlar a **Marina**, la protagonista, es sencillo, pero completar satisfactoriamente todas las escenas es lo que sí te cuesta trabajo (especialmente si tratas de conseguir un buen rango y la gema dorada en cada etapa). Durante tu jornada conoces a muchísimos personajes y en ocasiones parece como si hubieran dejado una pequeña "ventana" para continuar la historia, pero preferimos que no fuera así, porque **Mischief Makers** fue toda una maravilla que difícilmente hubiera podido ser igualada, inclusive por una continuación o precuela.





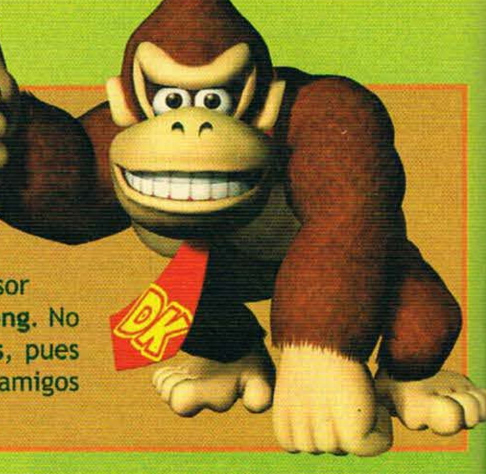
Conclusión

Hay ocasiones en las que lanzar una precuela parece una buena idea, pero es peligroso hacerlo sin una buena planeación, pues se puede echar a perder la continuidad de la historia con una trama forzada o se puede caer en la repetición y no mostrar nada nuevo que justifique la secuela. A veces desearíamos que algunas series se hubieran quedado en clásicos de una sola entrega, o que al menos no las extendieran tanto... pero no siempre se puede tener todo en la vida, ¿no crees? Si tienes algún ejemplo similar, no dudes en escribirnos. ¡Hasta luego!





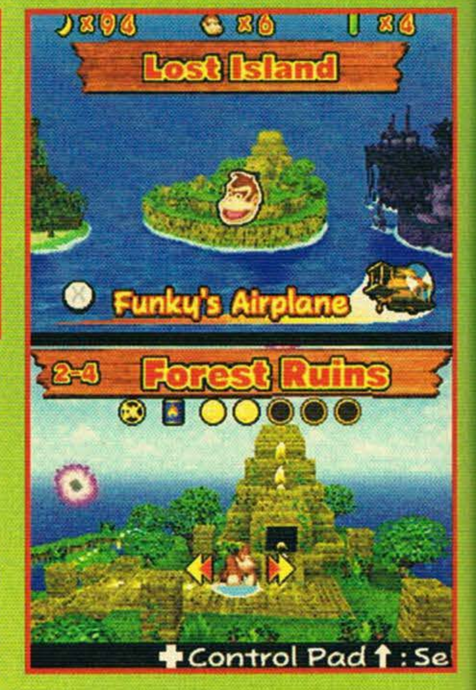
Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Musical**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**



¡La diversión simiesca está de vuelta!
Donkey Kong, uno de los íconos más legendarios de los videojuegos, está de regreso en una aventura más para demostrar por qué es el simio consentido de los videojugadores, ahora en el Nintendo DS. Después del éxito de **DK King of Swing**, Nintendo nos trae una nueva aventura que sigue los pasos de su predecesor para divertirnos en grande con toda la emoción y estilo de **Donkey Kong**. No te quedes colgado y prepárate para columpiarte en **Jungle Climbers**, pues hay enemigos que vencer, plátanos por conseguir y enfrentarte a tus amigos en el genial modo *multiplayer*. ¡Es hora de escalar!

Un juego muy mono

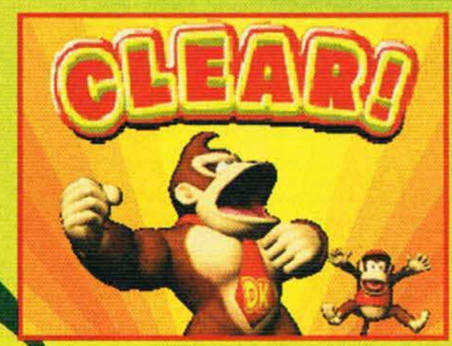
El malévolo **King K. Rool** no se da por vencido y regresa a las andadas con sus hordas de seguidores para intentar acabar con **Donkey Kong** y sus amigos. Dicen por ahí que "si no está roto, no lo compongas", y es exactamente la filosofía que Nintendo ha seguido con esta serie, pues como el *gameplay* es muy cómodo y sencillo de aprender, no tiene caso hacerle cambios radicales que podrían afectar demasiado al juego y su diversión. Lo bueno es que ahora puedes tener una mejor perspectiva de la acción gracias a las dos pantallas del Nintendo DS; así que no tienes pretexto para comenzar a disfrutar de este entretenido título casi desde que prendes tu sistema.

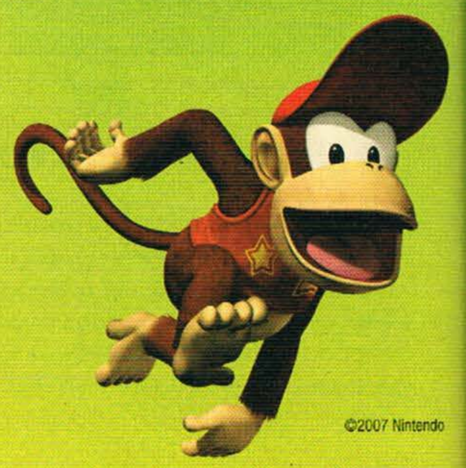


Nuevo y mejorado

DK Jungle Climbers contiene varios elementos de la versión anterior, e introduce algunos distintos para hacerlo todavía más recomendable e interesante; por ejemplo, en el modo de aventura (el cual es el principal) el conocido patiño de **DK**, **Diddy Kong**, entra a la acción como personaje complementario. No son muchos, pero sí se han implementado nuevos movimientos, ítems y minijuegos para aumentar el reto y la locura de la emocionante jornada de nuestros héroes. No te preocupes por aprender a jugar **Jungle Climbers**, pues viene incluido un buen tutorial para que conozcas desde cero cómo controlar a tu chango y goces más de sus aventuras.

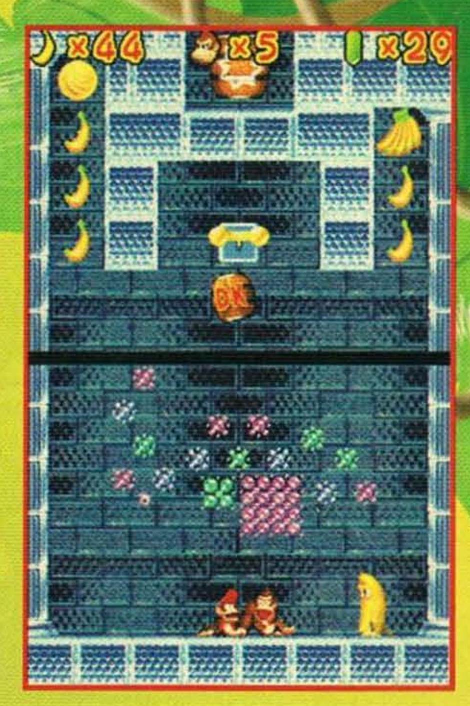






¿Cómo se juega?

Jungle Climber es un juego de acción con plataformas, pero a diferencia de la clásica movilidad de "camina, salta y ataca", tu misión es controlar a **DK** y a **Diddy** columpiándolos en los diversos elementos en pantalla para alcanzar lugares más altos y que puedan llegar a su destino. Los botones clave son L y R, pues cada uno sirve como si fuera cada mano del mono; es decir, al momento de presionar (y mantener) el botón R, **DK** cerrará su mano derecha y se quedará girando sobre lo que haya agarrado indefinidamente. Al oprimir el botón L, **DK** se sujetará de otra cosa y quedará estático; pero si sueltas el R, comenzará a girar sobre su puño izquierdo. Como podrás darte cuenta, no es tan complicado controlar la acción de este juego y es cuestión de un poco de práctica para que andes escalando y columpiándote como todo un simio.



¿Qué más se puede hacer?

Además de los movimientos básicos con L y R, también puedes ejecutar un ataque presionando A; esta técnica no solamente te servirá para derribar enemigos y destruir obstáculos, sino que también te ayudará a llegar a lugares fuera de tu alcance convencional. Un detalle importante es que no todo es columpiarte y atacar, pues deberás poner atención a ciertos detalles como saltar e impactar a los enemigos en el momento preciso; por ejemplo, hay abejas que deben ser noqueadas de frente, pues si no mides bien tu acción, podrías darle justo en el aguijón. Seguramente te preguntarás qué pasa con el *Stylus* si tienes ambas manos ocupadas con los botones L y R, ¿verdad?, pues debido a los controles tan singulares de **Jungle Climbers**, el *Stylus* sólo se usa de vez en cuando para activar ítems como la invencibilidad momentánea o cosas por el estilo.



Cada chango a su mecate

Terminar un juego siempre es algo especial, pero todos sabemos que el *replay value* es muy importante y que recae mucho en los extras de cada título; en **Jungle Climbers** se ha sabido cuidar este aspecto y por eso incluye la opción para que varios jugadores simultáneos puedan participar en los diversos minijuegos y modos para divertirse y competir en grande. En este modo podrás usar a los héroes y a otros simios del mundo de **DK** como **Dixie Kong** y **Funky Kong**, así que no hay pretexto para no pasar un rato agradable en compañía de tus amigos.

Una buena opción

Donkey Kong Jungle Climbers es una buena elección que refresca al entretenimiento electrónico por su *gameplay* poco convencional y su graciosa temática. Obviamente no competirá contra un **Resident Evil** en cuestiones de historia, pero definitivamente te hace pasar horas y horas de diversión con su concepto y buen nivel de reto.



MASTER: 7.0

El juego es bueno, es muy entretenido y te mantiene pensando un buen rato para encontrar la mejor ruta y terminar las escenas, pero desafortunadamente no es un gran avance en relación con lo que pudimos ver en el Game Boy Advance; pero eso sí, si no la jugaste, seguramente te encantará, aunque en lo personal recomendaría que lo pidieras prestado antes de decidir comprarlo.



CROW: 6.0

A grandes rasgos, es lo mismo que viste en la edición anterior (la que salió para el Game Boy Advance), pero ahora con la pequeña diferencia de que la acción (aunque sea poca) se vive en doble pantalla. El juego en sí es muy simple, no pienses que se tata de una aventura tipo "Country", y como se describe en el análisis, vas trepando por diversos objetos para llegar a tu objetivo...

PANTEÓN: 8.0

Jungle Climbers es el tipo de juego que casi nadie comprende, pues la mayoría de los jugadores se encierran tanto en exigir historias sumamente profundas, sangre, disparos y violencia, que olvidan que la finalidad básica de un buen videojuego es divertir y entretener. No voy a compararlo con un **Zelda**, pero sí puedo decir que es muy interesante, y lo más importante: es diferente a muchos juegos "pan con lo mismo".



El año del Héroe

Trabaja la tierra, corteja a las damas y conquista las cavernas llenas de monstruos; esto hallarás en un año de **RUNE FACTORY: A FANTASY HARVEST MOON.**

Por George Sinfield

Rune Factory se puede jugar a placer después de haberse terminado, así que puedes explorar sus campos y cavernas cuantas veces quieras. Te vamos a guiar a través del primer año de tu aventura para que te conviertas en un granjero experimentado y un espadachín sumamente hábil.

PRIMAVERA

Es muy común que un juego en donde seas granjero comience en primavera. Empezarás aprendiendo cómo trabajar la tierra para plantar las cosechas de temporada, como las fresas; luego acumularás herramientas que te ayudarán en la granja y a pelear en las cavernas. Los combates son algo nuevo en la serie, pero es algo clave en **Rune Factory**.

Niebla y misterio

Al comenzar el año, llegarás en las afueras de Kardia; cansado, hambriento y confundido, pues no sabes cómo llegaste ahí. **Maiden Mist** te dará alimento y un lugar para quedarte. Las preguntas de tu pasado tendrán que esperar para otro día, pues hay una tierra que cultivar y cosechas que sembrar. Encontrarás un ogro en tu primera visita a la granja, pero podrás deshacerte de él con tu herramienta. Antes de que **Mist** se vaya, te dará unas semillas. Consigue algunas rocas y troncos y prepara la tierra hasta que te quedes con pocos Rune Points. Sitúate en medio de un espacio de tres por tres cuadros y planta una semilla para que la riegues.



Herramientas gratis

Tu primer día en el pueblo es festivo, así que todos los negocios están cerrados. Explora el área norte de tu casa y luego dirígete al este a la costa. Ve al final y **Sabrina** te dará una caña de pescar. Ve a casa, salva tu progreso y descansa. En el segundo día, **Jasper** y su hija **Bianca**, te visitarán. Cuando se vayan, ocúpate de tus plantíos. **Mist** te dará más semillas al mediodía. Ve al pueblo y habla con **Bianca** dos veces en su casa para que te dé un hacha, la cual es muy buena para convertir los troncos en madera trabajable. Habla con **Rosetta** en la tienda de partes. Si has trabajado la tierra, ella te dará una guadaña.





Cosecha tu efectivo

Mientras más dinero ganes, más pronto podrás explorar las cavernas. Comienza por pescar un poco y pon lo que pesques en la caja enfrente de tu casa; el dinero llegará al siguiente día. Usa tus ganancias para comprar semillas de fresa, las cuales se tardan ocho días en crecer inicialmente, pero después las plantas darán fruto cada dos días. Cuando tengas suficiente oro compra una espada y un escudo con **Leo**.



Nuevo trabajo: aventurero

Cosechar y pescar son buenos trabajos, pero también tendrás que domesticar algunos monstruos. Una vez que tengas al menos 100 cuadros de tierra, habla con el **Mayor Godwin**. Él te dará un pase para Carmite Cave, la cual está al sureste de la villa. Antes de que explores el subterráneo, deberás prepararte para la aventura. Consigue una botella vacía de una caja en la casa de **Mist** y otra en el sótano de la casa de **Jasper** y **Bianca**. Ve al hospital para comprar una dosis de Roundoff y pídele a **Edward** que llene tus botellas con pociones para recuperarte. Ve a la tienda de partes y compra seis bolsas de semillas de rábano. Habla con la sirvienta de **Bianca**, **Tabitha**, para obtener el Friendship Glove.



Yendo al subterráneo

En tu primera visita a Carmite Cave, **Mist** te seguirá en la primera cámara y te dará el hechizo Escape, el cual puedes usar en cualquier momento para teletransportarte a la entrada de la caverna. Mientras exploras, busca una tierra adecuada y prepárala para que plantes semillas de rábano. Encontrarás agua para regar tus semillas en el río de la cueva. Asegúrate de destruir los generadores de enemigos entre la tierra y el río para limpiar tu camino. En tu paso al segundo nivel de la cueva, **Ivan** te alcanzará y te dará un radar. El ítem te indicará cuántos generadores de enemigos hay en cada nivel. Cuando alcances el piso más bajo, encontrarás a **Zavier**. Él te dará un saco de dormir; úsalo para recuperar tu vida y tus RP (rune points).



Vitaminas y hierro

Una vez que hayas plantado tus seis paquetes de semillas bajo tierra, comienza una conversación con **Leo**, quien te dará un martillo. Úsalo para excavar por hierro, el cual se lo puedes dar a Leo para que mejore tus herramientas, como tu regadera. Recupera tus pociones; regresa a la cueva y destruye todos los generadores de enemigos en el último nivel.

Conquistando Carmite

Con todos los generadores de enemigos fuera de combate, la puerta a la última cámara de la caverna se abrirá. El jefe de cada cueva es una versión más fuerte de los enemigos que has derrotado. Después de que le hayas dado un par de golpes rápidos, quítate de su camino para evadir su ataque. Cuando le quede poca energía, se pondrá rojo y más agresivo.



De compras

Celebra tu victoria en Carmite Cave haciendo que **Leo** mejore tu hoz y tu guadaña. Compra los hechizos Teleport y Medication en la librería, el Windsword en el festival del día 23, y muebles con **Ivan**.

Otra caverna

Tu creciente reputación como aventurero te conseguirá un pase a Toros Cave. Habla con el **Mayor Godwin** para obtener el documento oficial. Compra semillas de Paragon y otras para que explores esta caverna tal y como lo hiciste con Carmite Cave, usando runes de las cosechas para recuperar tus RP y destruir a los enemigos.





En la retaguardia

La Chimera de Toros Cave es débil en su cola. Mantén tu distancia mientras la criatura te dispare sus proyectiles de agua, ahora acércate con ataques fuertes en la parte trasera del monstruo. Como la bestia de Carmite, la Chimera se pondrá roja cuando esté cercana a la derrota y más importante, será más veloz; ten cuidado y mucha paciencia.



Regresa a Toros

Después de tu pelea en Toros Cave y un bien merecido descanso, pídele a **Camus** que te construya una choza para monstruos, ahora regresa a Toros Cave y captura a algunas de las criaturas del lugar usando tu Friendship Glove. Entre las bestias que puedes atrapar está el **Woolly**, del cual puedes usar su piel. También puedes hacer que **Leo** mejore tu hacha. Hay varios días festivos al final de la primavera, así que planea tus compras alrededor de ellos.

Prepárate para la batalla

Hacer dinero por las cosechas, la pesca y vendiendo ítems es importante, porque necesitarás comprar muchas cosas para prepararte para una exploración. Entre ellas están el hechizo Cure, un escudo de hierro, y semillas de Pink Cat Flower. También es buena idea traer los anillos Sealed, Paralysis y Poison; así como tener mejorado tu martillo. El siguiente sitio a explorar es Clemens Cave. Cuando hables con el **Mayor Godwin** para conseguir un pase, él no querrá darte uno todavía. Ve a la librería y habla con **Russel**. Él te dirá que **Cecilia** está perdida. Cuando le digas eso a **Godwin**, te dará acceso a Clemens.



Conoce a la Rafflesia

Al vencer a todos los generadores de enemigos en Clemens Cave, obtendrás acceso a la cámara de la Rafflesia. Aunque la criatura tiene un alto HP, no se mueve, lo cual te da una ventaja. La gran planta enviará a una criatura a atacarte periódicamente. Deshazte de ella y mantente cortando el follaje. Su estado en rojo indica ataques más rápidos, pero es poco el peligro.



Verano de amor

¿Qué puede ser mejor que pasar tu verano haciéndote amigo de los monstruos? Haz que **Camus** te construya otra choza para ellos y regresa a **Clemens** para formar un lazo amistoso con las criaturas, particularmente con un Ingis. Cuando Leo tenga listo tu martillo, pídele que te mejore tu regadera. Mientras mejor tengas este accesorio, necesitarás llenarla menos veces para regar tus cosechas. Tu victoria sobre **Rafflesia** convencerá a **Godwin** que estás listo para otro reto: habla con él por el pase a Mt. Gigant.

VERANO

Deja por un tiempo la siembra de rábanos y planta algunos tomates, maíz y alimentos para tiempo de calor, pues ya llegó el verano. Tu creciente estatus como granjero y guerrero te dará más presencia en la comunidad, con lo que posiblemente llames la atención de una chica o dos. Expandir tu hogar será importante si planeas conseguir novia.

Sé un cocinero

El primer paso para convertir tu departamento de soltero en algo más doméstico es comprar una cocina. El día 1 del verano es festivo; aprovecha la oportunidad para comprarle una cocina y un refrigerador a **Ivan**. Ahora, prepara tus campos para que comiences a plantar piñas. La fruta tropical tarda más en crecer, pero como se vende bien, vale la pena el trabajo extra. Cuando tu regadera esté lista y mejorada, dale tu hoz a **Leo** para que le haga lo mismo. Mientras estás en su casa, compra una espada larga. Adquiere platillos instantáneos de **Russel** y llena tu despensa de alimentos.

Trae refuerzos

Al igual que en las otras cuevas en las que has entrado, necesitarás prepararte bien antes de ir a Mt. Gigant. Hay sólo dos fuentes de agua en este lugar, así que debes tener cuidado. Cuando intentes entrar aquí, procura traer tu **Ingis** para que te auxilie durante la batalla.



Una bestia gigante

El jefe de Mt. Gigant es un monstruo con escamas de grandes proporciones: el Grimoire Dragon. El ataque que usa más seguido es más que nada, un lento círculo que termina en un golpe. Mientras el dragón ande merodeando, trata de atacarlo por detrás. Si te mantienes cerca de él, empleará más ataques de fuego que sus garrazos. Mantén tu distancia y ataca sólo haciendo un par de movimientos y retírate. Su estado en rojo añade un ataque de fuego más a su repertorio y es más veloz en general. Procura moverte, pues si te quedas quieto, serás impactado varias veces antes de que puedas escapar.



Más monstruos

Una vez que hayas derrotado al dragón, **Leo** tendrá lista tu hoz; tómala y deja tu guadaña. Descansa para que regreses a Mt. Gigant para capturar todavía más monstruos. Entre los más útiles para tener en la granja están el **Peekamoo**, el **Cockadoodle**, y una **Flower monster**.



Recompensas a tu trabajo duro

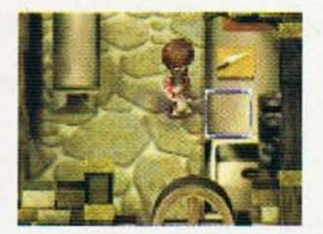
Una vez que hayas llenado al menos doce sembradíos de tres por tres cuadros en Mt. Gigant, **Godwin** te recompensará con el pase para Misty Bloom. Esta cueva no estará accesible hasta el invierno, lo cual te dará mucho tiempo para acumular madera para expandir tu casa y una tercera choza para monstruos. Cuando **Leo** te dé tu guadaña mejorada, dale tu hacha y luego tu martillo. Continúa cosechando y vendiendo cosas para tener dinero.



Cosas del verano

Con tu tiempo libre entre cavernas, podrás concentrarte en incrementar tus habilidades de cocinero. Ve con **Ivan** por un juego de cuchillos, una sartén y una licuadora; ahora compra en la librería los libros de cocina (*Chop-Shop Vol. 1, Chop-Shop Vol. 2, Blending In, Side Dishes Vol. 1*, y *Side Dishes Vol. 2*). **Leo** está ocupado con tus cosas, cuando acabe, llévale tu caña de pescar.





Premio reciclado

En el día 26, el pueblo celebra el festival Treasure Hunt. El premio de la competencia es una botella vacía; no es un gran premio hasta que comprendes que tu capacidad de llevar pociones recuperativas se verá incrementada.

Mejorando la casa

Al final del verano, tendrás suficiente leña y oro para encargarle a **Neuman** que mejore tu casa. Estarás durmiendo bajo las estrellas por diez días, pero cuando el trabajo esté terminado tendrás una mesa de alquimia (lo que te da oportunidad de crear pociones) y un horno (ya no necesitarás que Leo haga el trabajo por ti). Con el tiempo, estos extras te ahorrarán dinero.



OTOÑO

Mientras van cayendo las hojas, van comenzando los meses más secos. Ojalá que tu verano haya sido productivo como para mantenerte bien durante el mal clima y el suelo duro. Tendrás una temporada entera antes de que vayas a la siguiente cueva, así que pasa tu tiempo preparándote.

Afuera lo viejo

Las cosechas del verano no sobrevivirán el cambio de temporada. Retira las plantas que te dieron ese éxito de tiempos calurosos y sustitúyelas por nuevas. Ninguno de los vegetales resistirá mucho tiempo, así que las zanahorias y espinacas (las cuales cosecharás en pocos días) servirán mejor.

Lectura de otoño

Ahora que tienes una mesa de alquimia y un horno, es buena idea leer sobre ellos. Ve a la librería y compra las series de libros de *Soulcraft* y *Accessories*, junto con copias de *Mixtures and Concoctions*. También será bueno que veas a **Ivan** para comprarle maquinaria para que puedas elaborar tus propios ingredientes.



Calienta el horno

El clima podrá ponerse más frío, pero tu horno estará al rojo vivo. Usa el conocimiento que acumulaste de los libros para usar tu horno para hacer un Defender, una bolsa Chillproof, un escudo redondo, y un Hero certificate. Tendrás que usar todas tus creaciones cuando las peleas comiencen de nuevo en el invierno. Pasa el resto de tu tiempo cosechando y mejorando tus relaciones con las chicas del pueblo. Comprando más muebles con **Ivan**, como el librero grande y la cama doble, también serán un plus.





INVIERNO

Con un viento frío y el acceso a Misty Bloom Cave, experimentarás un duro, pero productivo invierno. Haz todo lo que puedas para prepararte para las batallas y sé paciente. Varios viajes a la cueva antes de que realices un asalto directo contra los enemigos te darán las runes que te permitirán recuperar tu poder en medio del combate.

Cocina grande, apetito grande

En el primer día de invierno, aprovecha las festividades para comprar la cocina grande con **Ivan**. El refrigerador guardará más comida y la alacena grande te dará más espacio para acumular más cosas para la temporada.

Plantas que te ayudan

No dejes que el pequeño tamaño de Misty Bloom Cave te engañe. Tendrás tus más grandes batallas en sus oscuros confines. Antes de la parte final de la cueva, planta algo en la tierra y déjalo crecer. Durante las batallas, apreciarás las runes que vienen de las plantas que están cerca y listas para cosecharse. Sé metódico durante el combate. Si eres derrotado, querrás escapar e intentarlo de nuevo una vez que hayas descansado.



Silencia a la Siren

La Siren de Misty Bloom Cave es invulnerable cuando está dentro del agua. La única opción que tienes es esquivar sus ataques y esperar a que emerja a tierra firme. También puede recuperar su vida, así que cuando creas que la has vencido, tendrás más combate por delante. Dale con tu arma más poderosa y quítate de su camino cuando parezca que está a punto de atacar. La frecuencia de sus movimientos y su regeneración de energía se incrementarán cuando comience a ponerse roja.



Nuevos monstruos

Si no tienes al menos tres chozas para monstruos todavía, pídele a **Camus** que te construya una nueva para tu creciente colección de criaturas. El **Hitodama** es uno de los monstruos que deberás hacer tu amigo en Misty Bloom Cave y llevarte a casa. No solamente te ayudará en tus peleas en Kasimir Ruins, sino que incluso regará tus campos por ti.

Ensúciate las manos

La misión que te permitirá entrar a Kasimir Ruins es la misma que el trabajo que realizaste para obtener el pase a Carmite Caves: llenar 100 cuadros de tierra. Una vez que lo logres, habla con **Godwin** para tener el certificado. Las armas que usaste para pasar Misty Bloom Cave son lo suficientemente buenas para completar Kasimir, pero nunca está de más mejorarlas. Te encontrarás a **Sharron** en la entrada de las ruinas. Ella te pedirá que no entres, pero con un poco de persuasión, te dejará pasar, siempre y cuando te hayas hecho amigo de 10 monstruos. Una vez dentro, tendrás que obtener cosechas para abrir una puerta. El clima de la cueva es bueno para los rábanos.

Pociones

En los días en los que les toma más tiempo crecer a las cosechas, elabora pociones que te recuperen 300 HP con la receta Recovery y añade pasto verde (hay en Clemens Cave y Mt. Gigant).



El Mini-Golem es la clave

Una vez que las cosechas maduren en Kasimir Ruins, podrás moverte a la cueva principal. Continua peleando contra los monstruos y destruyendo a los generadores de enemigos hasta que atravieses otra puerta cerrada. Como **Sharron** conoce las ruinas muy bien, te puede ayudar a abrir dicha puerta. Cuando hables con ella, te platicará acerca de una llave perdida. Regresa a la puerta para entrar a un cuarto grande. Hallarás a un **Mini-Golem** que será sencillo de vencer gracias a tus habilidades. Cuando la criatura esté acabada tendrás la llave y podrás continuar a la siguiente sección.

Final feliz

El Golem en el corazón de Kasimir podría perder un combate contra la Siren de Misty Bloom Cave. Dado que ya te deshiciste de la Siren, el Golem no debe presentar ningún problema. No obstante, no te sientas tan confiado; observa su patrón de ataque, esquiva sus movimientos y contraataca cuando tengas oportunidad. La criatura se volverá más veloz, pero sus ataques serán los mismos.



Revisitando Kasimir

Aunque los monstruos de Kasimir Ruins no son particularmente fuertes o de gran ayuda en la granja, puedes añadirlos a tu colección al dar una segunda pasada por las ruinas para capturarlos por el camino.

Exposición de la granja

Aun siendo un espadachín muy hábil, las herramientas más importantes en tu arsenal son tu hoz y tu regadera. **Godwin** te dará el pase para Danann Cave después de que completes las Kasimir Ruins, pero no podrás entrar a la caverna hasta que trabajes los primeros campos que encuentras en tu camino a las ruinas y halles una llave; ahora cultiva seis grupos de tres por tres cuadros para abrir la puerta siguiente.

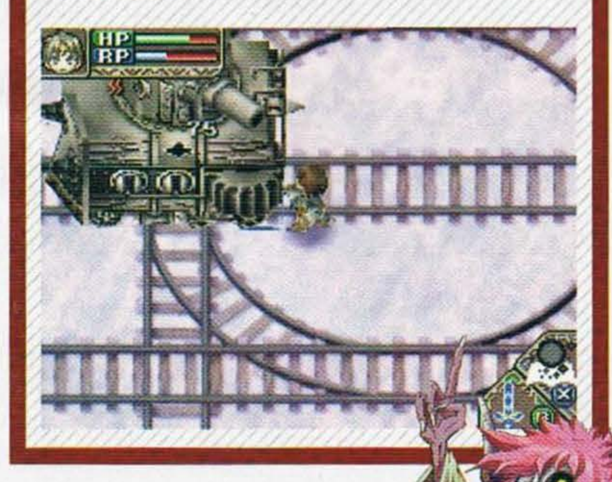
Ahora estás cocinando

Tomará un par de días para que tu proyecto en Danann Cave esté completado; así que pasa más tiempo aprendiendo tus artes culinarias. Compra las cosas necesarias con **Ivan**, y adquiere la serie de libros *For Dinner*, *Bake Me Tender* y *Steam Cooking*. Derrotar y domesticar monstruos es bueno para la comunidad, pero también sirve saber otras cosas. Antes de que partas a tu pelea en la caverna, forja la Luck Blade. Es un buen ítem para combatir a los nuevos enemigos.



Tú contra un tanque

Lo más importante al enfrentarte al Battle Tank de Danann Cave es evitar que te atropelle. El tanque sigue dos patrones de ataque en su estado normal. Una vez que los memorices, te será más sencillo mantenerte fuera de su alcance y atacarlo cuando vaya de pasada. Cuando se ponga rojo, su velocidad subirá y cambiará sus movimientos.



Atrapa un mago

Hay un gran número de criaturas en Danann Cave, pero el tipo que más te ayudará en tu jornada a través de Greed Cave (para la cual necesitarás tu pase próximamente) es el **Little Wizard**. Encuentra uno en tu próximo viaje a Danann y añádelo a tu lista.

Sé codicioso

Godwin te dará el pase a Greed Cave por tus actos heroicos en Danann Cave. Antes de que te dirijas a la cueva, procura juntar todo el Paragon, Roundoff y Antidote que puedas para forjar el Happy Ring, el cual te protegerá del veneno. Este anillo toma tiempo y varios pasos para crearse, así que si no puedes esperar, entonces compra los ítems necesarios para sustituir sus propiedades.

Verano en invierno

Greed Cave tiene un clima de verano, así que la mejor cosecha que puedes tener es de Pink Cat Flowers; florecerán rápidamente y te darán el poder que necesitas para destruir todos los generadores de enemigos.

Ego maniaco

El monstruo de Grimoire que está al final de Greed Cave es muy poderoso y tiene un alto nivel de HP. Pero también tiene un gran ego. Toma una posición defensiva mientras la bestia trata de atacarte. Cuando se detenga a admirarse, atácala con uno de tus mejores movimientos. El estado en rojo de la criatura no afecta su patrón de movimientos, pero sí lo hace más veloz y pasa menos tiempo viéndose a sí mismo.





Un punto regresivo

Después de regresar de Greed Cave y hablar con **Godwin**, ve con **Ivan** a la frontera de Sechs Empire; la historia de tu aventura principal terminará y los créditos irán pasando. No obstante, la porción tradicional de todo **Harvest Moon** continuará. Sigue cosechando, forjando relaciones y disfrutando de tu vida en la granja.

CN recomienda

Páginas web

Si además de leer Club Nintendo te gusta revisar lo que hay en Internet, en esta ocasión te sugerimos visitar estás páginas web, pues nunca está de más hacerlo, ya que algunas actualizan su contenido cada cierto tiempo.



www.zelda.com/phantomhourglass

Sin duda el mejor juego de la consola casera de Nintendo ha llevado a la creatividad a un nuevo nivel, a un camino al que sólo lo pudo haber llevado la Gran N. En esta página podrás encontrar todo lo relacionado con el título más nuevo de **Zelda:** desde cómo se juega y algunos datos técnicos, como extras especiales para tu computadora; ya sabes, *Wallpapers* y protectores de pantalla, que ningún fan de la franquicia debe perderse. No importa que aún no tengas el título, seguro que después de visitar esta página, estarás buscando dónde comprarlo, y créenos, no te vas a arrepentir, es una obra maestra en todo sentido.

wii.nintendo.com/site/metroidprime3



Si quieres enterarte de toda la historia de **Metroid Prime 3: Corruption**, nada como visitar su sitio en Internet, donde podrás conocerlo a fondo, además de que está en español.

www.smashbros.com



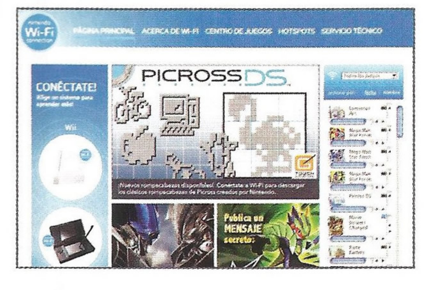
Cada vez falta menos tiempo para que salga este juego, al que consideramos el más esperado de este año; y para que no pierdas detalle de las nuevas noticias, no dejes de pasearte por su sitio.

wii.nintendo.com/site/mariostrikerscharged



Pocas páginas en Internet están tan completas como la de **Mario Strikers Charged**, en la que puedes ver diferentes aspectos del juego, como los estadios o los jugadores.

www.nintendowifi.com



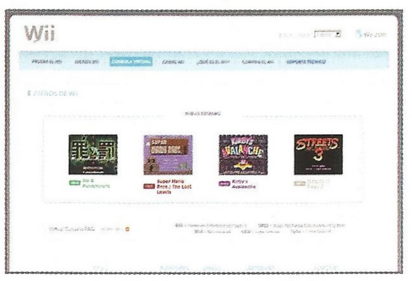
Cada vez sn más los juegos con conectividad Wi-Fi, así que si no quieres perder la cuenta, puedes checar la lista en este sitio web, además de poder investigar otras divertidas opciones.

www.residentevil.com



Mantente al tanto de esta terrorífica serie. Además cuenta con una línea de tiempo para ver lo que ha acontecido en el universo de RE durante los últimos 11 años.

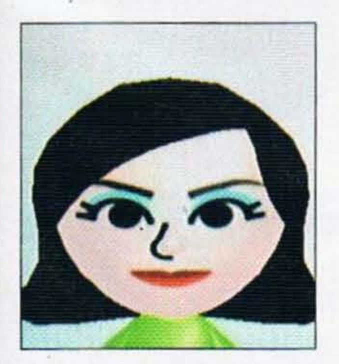
wii.nintendo.com/virtualconsole.jsp



Si aún tienes dudas respecto a qué juego descargar de la Consola Virtual, puede serte útil el checar esta página, donde podrás ver una descripción completa de cada título lanzado.

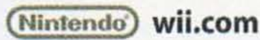
"Es la primera vez que disfruto un videojuego"

Gabriela Romero



Mi historia Wii *Gabriela Romero* Hacía mucho tiempo que no agarraba un control de videojuegos; ahora con el Wii es muy distinto. Desde la primera vez que lo jugué me gustó, es muy intuitivo. El solo hecho de poder jugar haciendo los movimientos naturales de un deporte como el tenis o el boliche, lo hace divertido desde cualquier punto de vista. Con mi familia paso muchos momentos agradables; es un sistema de videojuegos que nos mantiene en movimiento. Ahora ya no veo complicaciones en el uso de un control; es tiempo de invitar a mis amigas a que jueguen con el Wii.

Dinos tu historia Wii. www.clubnintendomx.com





Wii

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Las Arcadias: El último lugar de los campeones.

En esta ocasión quisimos abordar un tema que seguramente traerá grandes recuerdos a muchos de los videojugadores de la vieja escuela, a aquellos que pasábamos tardes enteras gastándonos nuestros domingos en pequeñas fichas que nos brindaban horas y horas de entretenimiento electrónico... Sí, nos referimos a "las maquinitas" (o Arcadias) que, sin lugar a dudas, fueron una etapa muy importante en la vida de todo videojugador que se precie de tener ya muchos años en este formidable pasatiempo.

Insert Coin

Los que tengan más de 20 años de disfrutar el apasionante mundo de los videojuegos, sabrán que antes de que pudiésemos sentarnos en la intimidad de nuestro cuarto a jugar con los más emblemáticos títulos, los videojugadores teníamos un punto de reunión que no era en nuestras casas; ese lugar, entre prohibido y misterioso, eran los locales de maquinitas, Arcadias o chispas, todos sinónimos de diversión para chicos y grandes.

Allí se entrelazaban amistades al calor de una pantalla; era el lugar preciso para alardear de nuestras habilidades en algún título, frente a un puñado de enloquecidos amigos y curiosos que, sorprendidos por la pericia con el control, mostraban su respeto hacia nosotros dentro y fuera del local; y si había alguna aspereza que limar, **Street Figther** era la mejor opción. **Ryu** contra **Ken**" -decíamos-; "¿el de rojo o el blanco"...?; "escoge... no se vale trabar...".

Un caleidoscopio de aromas, colores, sonidos y sensaciones llenaban nuestra existencia al poner un pie dentro de los locales con una pléyade de opciones para jugar: peleas, carreras, deporte, naves, destreza... Todas esas elegantes máquinas al alcance de una simple ficha.

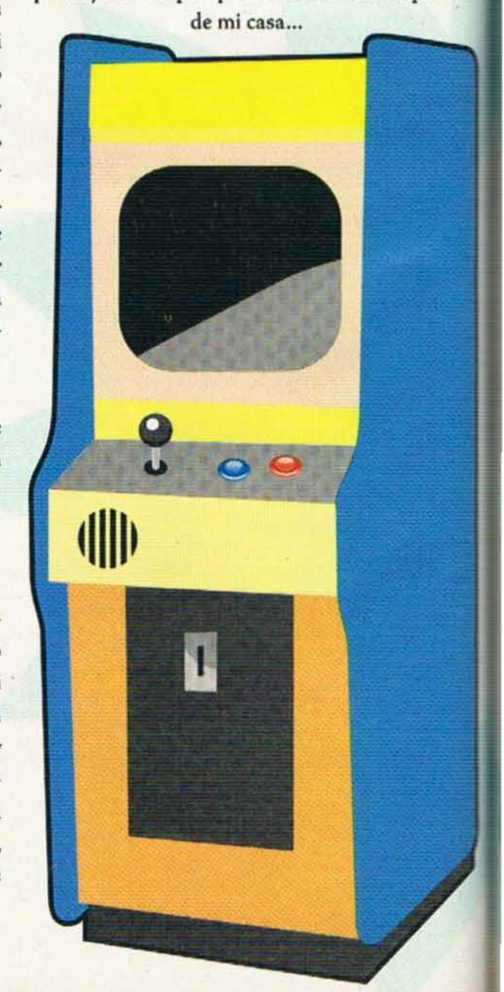
Un poco de historia

Cuando a finales de la década de los años sesenta, compañías jóvenes como Sega, Atari y Nintendo daban sus primeros pasos dentro de la industria y sus programadores experimentaban con secuencias de luces y pitidos, crecía la necesidad de mostrar esos experimentos electrónicos a los amigos y parientes. Se comenzaron a idear gabinetes o cajas que pudiesen contener el cinescopio del televisor (previamente desmontado del aparato), la caja electrónica que contenía el "juego" y los primeros controles para poder jugar.

Pero no fue sino hasta los años setenta que se lograron concebir las primeras maquinitas con cinescopios hechos especialmente para éstas, un panel de control y un atractivo gabinete que realmente imponía.

La aceptación social por las nacientes "maquinitas- tragamonedas" se expandió por todo el mundo, ya que se abrieron locales en casi cada esquina. En México, éstos comenzaron a aparecer a mediados de los años ochenta y con ellos, una posibilidad muy seria para gastar los ahorros y una verdadera pesadilla para los padres de familia y grupos conservadores, quienes no tardaron en satanizar estos locales y llamarles "hoyos de delincuencia y vicios".

Hoy en día, y gracias a que los mejores juegos se encuentran en las consolas, y ya no en las maquinitas como antes, ha nacido una variación de locales de videojuegos, que ya nada tiene que ver con los establecimientos con los que crecimos, pues ahora en estos lugares se tienen varias consolas conectadas a televisores comunes y corrientes con una variedad de juegos (obvio, todos piratas) que se rentan por media hora, una hora o lo que se acumule. Evidentemente estos establecimientos no son legales, no cuentan con permisos de exhibición y están incurriendo en el delito de lucro; es como si yo sacara un DVD, pusiera una película pirata y cobrara por que entraran a verla al patio de mi casa...



Si bien los locales de maquinitas o Arcadias ya no se encuentran en cada esquina, hay algunos lugares donde todavía se puede disfrutar de las últimas creaciones de las compañías, como Konami, Capcom o la misma Nintendo, que cada año lanzan al mercado interesantes Arcadias con diversos conceptos; tal es el caso de las series de baile de Konami tan populares hoy en día.

Cuando el tiempo nos alcance

Ustedes saben que esta sección se nutre de sus palabras, comentarios e ideas, así que para realizar este artículo nos encontramos con amigos-lectores que, sin dudarlo por un segundo, se echaron un clavado a sus recuerdos y nos compartieron sus anécdotas, vivencias, situaciones y por supuesto los juegos que los marcaron para siempre.

"Para mí, llegar a las maquinitas era como llegar a otro mundo, dejar atrás los problemas de casa, de la escuela, problemas dignos de cualquier adolescente común -dice Rubén, de 30 años, jugador de vieja escuela-. Encontrabas (en las maquinitas) esa ilusión que no te daban la televisión ni los juegos comunes, además de que era una novedad, y sobre todo, saber que podrías controlar los personajes; era lo máximo... ¿Anécdotas que me hayan ocurrido en las maquinitas? Muchas; los que más recuerdo es cuando llegó el **Street Fighter II**; se organizaban torneos entre los asiduos jugadores del local, que eran la mayoría vecinos míos; yo gané varios de ellos usando a **Chu Li**, y con esto mi fama de "vago" llegó a los oídos de mi mamá, quien me prohibió regresar a las maquinitas; sin embargo, yo me las ingeniaba para regresar...".

¿Crees que el concepto de las Arcadias ya esté obsoleto?

"Yo creo que sí; el concepto ha cambiado -continúa Rubén-, porque la misma sociedad y la dinámica de juego se han modificado; ahora todos podemos tener al alcance de nuestra mano una poderosa consola portátil o las consolas caseras que hoy son más poderosas que las maquinitas; sin embargo, creo que se ha querido rescatar el concepto con algunas innovaciones como los juegos de baile, que le dan un nuevo toque de interactividad, llevando a otro nivel al jugador, donde se invita a la interacción más física; ves el éxito que han tenido".

"Para mí, los juegos que más recuerdo eran los que comenzaba a comercializar Atari, con enormes gavetas y un arte muuuy malo -recuerda Juan Miguel, de 32 años-; juegos como **Joust**, **Grand Prix**, una versión muy antigua de **Star Wars**, donde jugabas la parte donde **Luke** entra a la estrella de la muerte y que contaba con voces digitalizadas de la película; ¡eso era lo mejor! Recuerdo que cuando estaba en sexto de primaria, las máquinas que estaban de moda eran las primeras de coches que salieron con todo y volante y pedal; no podías creer que realmente estabas manejando de manera virtual un coche; en la edad que yo me encontraba, era lo mejor que te podía pasar en la vida".

"Lo mejor de acudir a las maquinitas era la convivencia que allí podías encontrar, pues la gran mayoría de quienes las visitaban eran personas con un común denominador: su gusto por los videojuegos. Es por ello que no faltaba quien se hacía de 'fama' por ser más 'vago' en tal o cual juego, y que incluso su pericia trascendiera fuera del local de maquinitas y llegara hasta la escuela en donde era respetado por esto". "Yo recuerdo -comenta José Núñez, de 29 años- que había un tipo callado en mi escuela secun-



daria, casi no tenía amigos y le gustaba estar solo; sin embargo, se ganó el respeto de todos porque era de los pocos que terminaban, con una sola ficha, juegos como **Double Dragon**, **Shinobi** o **Vigilante**, que como recordarán los que ya tengan sus ayeres en estos menesteres, eran juegos muy, pero muy difíciles".

"La mayoría de mis amigos y yo, esperábamos con ansias salir de la escuela para correr a las maquinitas donde había llegado **Street Fighter II**, que era la novedad más comentada de hace aproximadamente 12 años -continúa José-, y no faltó quién se saltara la barda a la hora del descanso para irse a jugar unas retas. Sin embargo, recuerdo la vez que a un compañero lo fueron a sacar de las orejas cuando su mamá se dio cuenta que se escapaba para ir a jugar".

Game Over

Para que hoy la industria de los videojuegos sea tan poderosa, tuvieron que pasar muchos años para su consolidación tal y como hoy la conocemos. Sin embargo, el fuerte empuje que le dieron las Arcadias en su momento fue decisivo para que el mundo tomara en serio este pasatiempo y formara parte ya de nuestras vidas cotidianas, dejando atrás la mala fama que en su momento llegaron a tener los locales de Arcadias; por eso, millones de videojugadores en todo el planeta Tierra recordamos con añoranza aquellos tiempos en que las tardes no volvieron a ser las mismas... "Please, insert coin again"...

Aquí termina esta calle llena de recuerdos, no sin antes decirles que sus comentarios, críticas y sugerencias para temas son más que bienvenidos a esta sección que, como saben, la hacemos todos y todas. Nos leemos en la calle, en la Calle CN.

adrian@clubnintendomx.com

Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY

Nada para librar el aburrimiento de los juegos musicales o de baile, y es que resulta extremadamente divertido el moverse al ritmo de la música, tanto para los que juegan como para los que sólo observan, ¡ja, ja!; pero sea el modo que sea, estos títulos son sumamente divertidos, y más cuando llevan el sello de una de las compañías pioneras dentro de este género; nos referimos a Konami con su serie Dance Dance Revolution, que este año debuta por fin en Wii, lo que trae como consecuencia algunos cambios en la manera de jugar, que vuelve la experiencia más grata.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Musical**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**



Combina tus mejores pasos de baile

Si por ahí hay alguien que haya vivido los últimos años en una isla desierta, vamos a explicar brevemente cuál es la mecánica de los **Dance Dance Revolution**; son juegos de baile, para lo cual necesitas un tapete, en el que vienen cuatro flechas en las direcciones básicas, que obviamente deberás pisar para avanzar en el juego; en la pantalla verás también dichas flechas en la parte superior, y otras transparentes que van subiendo hasta situarse justo sobre las fijas, lo que indica el ritmo de la melodía, con lo cual en ese momento debes pisar en el tapete la flecha indicada.



No es nada difícil y se vuelve muy adictivo desde un comienzo; lo único malo de esta serie es que todas sus nuevas versiones eran más que nada una actualización de temas musicales, ya que en cuanto a *gameplay* pues no se podía variar mucho; no estamos diciendo que por esta razón sean malos juegos, ya que no es así, sólo que el concepto ya no daba para más en las consolas caseras comunes; lo que por fortuna ha cambiado con la adaptación de esta serie a Wii, donde para demostrar que eres el número uno para el baile, tienes que conjugar los habituales movimientos de los pies con los de tus brazos, todo gracias al Nunchuk y al Wiimote, haciendo de cada nivel, toda una experiencia, que sin duda hará que sea difícil imaginar esta serie sin el Wiimote.

Levantando los brazos

El hecho de mover ambos controles para acompañar el ritmo de la canción resulta bastante divertido, sobre todo porque debes estar atento a lo que te pidan, ya que muchas veces debes dar un paso y mover un brazo al mismo tiempo; esto fue una gran elección, es decir, el que la misma pista nos diga qué hacer, porque, por ejemplo, en Boogie, uno marca sus propios pasos, pero la poca variedad de movimientos le resta emoción; es como si sólo nos dedicáramos a agitar un control en lugar de bailar.

El juego incluirá un tapete para que de inmediato comiences a jugar, además se venderá por separado, claro, pero cabe mencionar que si en su momento adquiriste **DDRMM** para Cubo, puedes usar el que venía con este juego, ya que serán totalmente compatibles.



¿Estás listo para unirte a la diversión?

La variedad no será problema en este juego de baile.



Tan original como divertido

De entrada parece que la dificultad se va a incrementar bastante, pero la verdad es que no tardas ni tres canciones en acostumbrarte... no a dominarlo, sino a acostumbrarte, ija, ja, ja! Los primeros temas son más que nada un entrenamiento, te enseñan dónde colocar los brazos, a calcular el momento preciso, en fin, te llevan de la mano, pero al avanzar, las cosas ya suben de ritmo, y pues debes estar bien concentrado para pasarlas con mínimo una "B", ya que de lo contrario, ahí termina el juego.



Bueno, la verdad es que si sacas hasta "D" puedes seguir jugando, pero si no subes tu nivel, no podrás disfrutar de todas las canciones del juego, ya que sólo si sacas buenas calificaciones (hasta parece que estamos en la escuela), tienes acceso a nuevos temas, que obviamente harán que te la pases mejor.



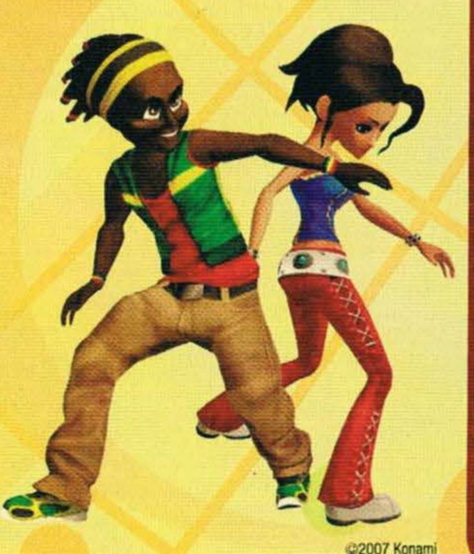
¿Me concedes esta pieza?

Una de las mejores modalidades con las que cuenta este título, es la de que podrás compartir la canción con un amigo, ya sea compitiendo o ayudándose; en la primera, pues cada quien debe ver para su beneficio, la pantalla se divide en dos, y las flechas son las mismas para ambos; pero si están cooperando, pues cada quien tendrá flechas distintas, como si fuera una coreografía, y aquí pues ya entra mucho de tu parte, ya que puedes hacer varias cosas para lucirte más, como por ejemplo cambiar de tapete, dar vueltas, darle a algunas flechas del tapete con las rodillas o con las manos... en fin, la imaginación será de gran ayuda en este caso.



¡Que la fiesta no pare!

Dance Dance Revolution siempre es garantía de calidad, y ahora en esta evolución exclusiva para Wii, nos ha demostrado que todavía tiene mucho que ofrecernos, lo cual se agradece, y es que como todos sabemos, tomar riesgos en esa industria no es algo que se pueda ver todos los días, por lo que la actitud de Konami es de admirarse. El título es una locura, no querrás parar de jugarlo; es ideal para liberar las tensiones, pero lo mejor es jugarlo con alguien más, por lo que te recomendamos conseguir un segundo tapete... no te arrepentirás nunca en la vida.



RANKINGS



MASTER: 9.0

Estos títulos me encantan, simplemente puedo pasar todo el día jugando, y la verdad **DDR:HP** no es la excepción; la idea de usar los controles del Wii es sencillamente genial, da pauta a generar decenas de pasos; si eres fan seguro te encantará... no, la verdad es que seas o no seguidor vas a disfrutarlo bastante. Las canciones son un punto clave en el éxito de este juego, y por fin para una consola de Nintendo son temas populares del Pop mundial, lo que sin duda es un gran atractivo, y por si fuera poco, puedes perder unos kilitos mientras juegas XD.



CROW: 9.0

Con esto se demuestra que la consola que marca el ritmo del mercado es el Wii, pues no sólo tiene un catálogo increíble, sino que además promueve a los programadores a llevar sus juegos a un siguiente nivel; no cabe duda que ésta será la mejor versión que jamás se haya hecho de un **Dance Dance Revolution**, ya que lo tiene todo, y lo mejor es que las canciones ya no son de Disney; ahora sí será todo un placer bailar usando el tapete y recrear los movimientos con los controles del Wii. ¡Es una experiencia totalmente nueva!

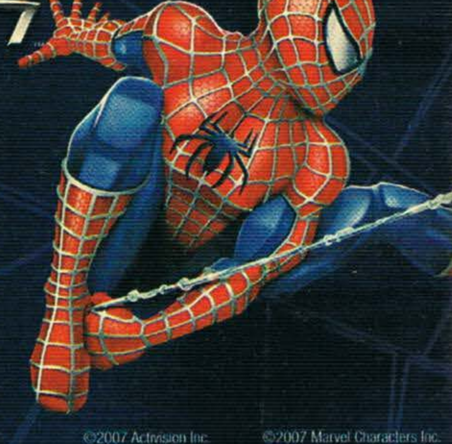


PANTEÓN: 9.0

Con un Dance Dance Revolution no hay pierde; como conservan la misma esencia desde que debutó hace años, siempre es una excelente opción para pasar un rato agradable ya sea tú solo o en compañía de tus familiares y amigos. Con nuevas canciones, mejores animaciones y la diversión de siempre, **Dance Dance Revolution Hottest Party** es indudablemente uno de los mejores títulos de baile que existen. No es lo mismo jugar el original que la copia llamada Pump...

1 10

SPIDER-MAN
FRIEND OR FOE



¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA MÁS ESPECTACULAR DE SPIDER-MAN!

Hay personajes que pueden tener una gran cantidad de juegos y siempre que estrenan una nueva aventura, son bien recibidos por sus fans; **Spider-Man** es un buen ejemplo, ya que no importa cuántos títulos tenga, ni para qué sistema salgan; un juego nuevo basado en él y sus peripecias siempre será bienvenido por sus seguidores, quienes al menos lo comprarán para ver "qué tal está". En esta ocasión tenemos **Friend or Foe**, el cual nos presenta varios elementos que emocionarán a chicos y grandes por su interesante historia y buen concepto. Estamos seguros de que éste será uno de esos clásicos que no se llenarán de telarañas por estar en un cajón, lo cual es irónico debido a su protagonista; vamos a ver qué tanto nos ofrece y así podrás juzgar por ti mismo.



Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Next Level Games**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**



GIROS INESPERADOS

Seguramente te estarás preguntando el porqué del título; pues déjanos comentarte cómo está la cosa: en **Spider-Man Friend or Foe**, el "amigable vecino" tiene que luchar contra las fuerzas del mal, encarnadas por sus enemigos más conocidos como **Venom**, **Sandman** o el **Doctor Octopus** (entre otros) y derrotarlos en combate; pero a diferencia de otras historias, en **Friend or Foe**, **Spider-Man** debe aliarse con sus némesis para poder detener a una amenaza todavía mayor, lo cual le da una perspectiva más interesante a la trama que sólo enfrentar a sus oponentes y ya. Aunque este tipo de situaciones no es para nada nuevo en los cómics, sí lo es relativamente en los videojuegos; un ejemplo es **Spider-Man and Venom: Separation Anxiety**, en donde podías elegir a los dos oponentes para detener a **Carnage**.



VARIAR ES BUENO

Hay diversos aspectos que nos llamaron mucho la atención de este nuevo título del héroe arácnido, como lo es su intrigante y emocionante trama, así como la oportunidad de poder hacer equipos inusuales con **Spider-Man** y sus enemigos más conocidos. Curiosamente, en varios medios y en la increíble cantidad de historias en los cómics, los personajes se han enfrentado tantas veces, que en ocasiones hasta parece que realmente no quieren hacerse daño, pues han llegado a "quererse" los unos a los otros por tanta interacción; ahora tienen la oportunidad de demostrar el viejo dicho de que "la unión hace la fuerza", pues dejan a un lado sus rencillas para sobrevivir juntos. Las batallas son muy espectaculares y el poder tener a dos individuos al mismo tiempo te da la ocasión de crear estilos de juego muy diversos.

PERSONAJES

Si eres un fan a morir de **Spider-Man**, notarás que hay muchos personajes conocidos, y otros que no han tenido tanta trascendencia en el mundo del entretenimiento electrónico. Pero no creas que un villano poco conocido es débil o inútil; todos tienen una buena cantidad de movimientos y ataques para demostrar su valía. He aquí una lista de las personalidades que aparecen en esta aventura, pero recuerda que hay algunos extras que deberás conseguir gracias a tu progreso en el juego:


Peter Parker
Spider-Man


Norman Osborn
Green Goblin


Eric Brooks
Blade


Eddie Brock Jr.
Venom


Felicia Hardy
Black Cat


Dr. Otto Octavius
Doctor Octopus


Silver Sablinova
Silver Sable


Flint Marko
Sandman

¿A QUIÉN ELEGIR?

Esta interrogante es cuestión de gustos normalmente, pero a veces tendrás que saber seleccionar al personaje más apropiado para cada escena, pues cada uno tiene habilidades personales que se adaptan mejor a las situaciones en cada escena. Cuando juegas tú solo, puedes cambiar entre **Spider-Man** y el compañero que hayas elegido, así tendrás chance de usar sus poderes por separado. Al jugar dobles, tienes que ponerte bien de acuerdo con tu amigo para que puedan pelear de manera efectiva y no se estén estorbando continuamente. Eso sí, debes tener en cuenta que algunos de los villanos pueden ser obtenidos sólo hasta que los has derrotado, y ciertos héroes pueden añadirse a tu lista de aliados después de que haya ocurrido un evento dentro de la historia.



No hay nada más espectacular que ver a todos estos héroes y villanos reunidos y combatiendo hombro con hombro a sus enemigos.



PARA UNA O DOS ARAÑAS

Dada la naturaleza de la trama, en **Spider-Man Friend or Foe** tendrás la oportunidad de jugar de manera cooperativa con algún amigo o familiar para vivir una experiencia todavía más interactiva. Por fortuna, decidieron incluir la opción de que el otro jugador pueda entrar o salirse del juego en cualquier momento, muy al estilo de **Lego Star Wars**; esto permite tener una agilidad más amigable en el *gameplay* y que olvides los viejos tiempos en los que debías volver a comenzar un juego porque acababa de llegar tu hermano de la escuela y quería jugar dobles. Además de esta característica, también existe la opción de poder seleccionar niveles previamente jugados para poder disfrutar de ellos en cualquier momento y no tener que pasar todo de nuevo para llegar a una escena. Este tipo de opciones nos gustan mucho porque te ahorran mucho tiempo.

COMBATE

La base de las batallas es muy al estilo de juegos *Beat em up!* como **Final Fight**, pero con los cambios obvios por tratarse de un juego en 3D; tienes saltos, golpes, patadas y supermovimientos para enfrentar a todos tus contrincantes, los cuales pueden combinarse para lograr devastadores efectos y acabar con varios oponentes de manera simultánea. Cuando juegas en modo cooperativo, puedes echar mano a los movimientos exclusivos para dos personas, con los que te aprovecharás de las situaciones para dominar a los enemigos con ayuda de las habilidades especiales de cada uno de ellos. Ya hacía falta ver juegos que realmente fueran cooperativos para los últimos sistemas caseros de Nintendo.



Cada personaje cuenta con una buena variedad de movimientos característicos para enfrentarse a sus adversarios.



No importa cuál es tu personaje favorito, cada uno cuenta con su "encanto" y seguramente querrás jugar con todos ellos.



Dentro de este juego podrás ejecutar muchos tipos de ataques y movimientos para acabar con tus enemigos.



Como podrás ver, habrá ocasiones en que la pantalla se llenará de oponentes y tendrás que confiar en tu compañero para triunfar.

UNA EXPERIENCIA DISTINTA

Tal vez parezca que no hay mucha diferencia entre jugar solo o en el modo cooperativo, pero en realidad sí hay detalles que te hacen querer participar con un compañero en la aventura. Más allá de que aparezcan más enemigos en el modo de dos jugadores, hay partes en donde la interacción entre jugadores es más sencilla porque se pueden dividir las tareas; asimismo, enfrentar a las hordas de adversarios y a los jefes resulta más dinámico y divertido al combinar las habilidades de cada personaje para triunfar en los combates. También hay ítems que podrás encontrar en tu primera visita a cada escenario, pero otros deberán ser localizados con la ayuda de algún personaje en especial, así que no olvides volver a entrar a una etapa que ya hayas pasado para poder tenerlo todo en el juego.



¡YO SOY EL MEJOR!

Las alianzas y equipos pueden ser tan poderosos como frágiles, y no hay nada mejor que un buen modo Versus para ver quién es el más fuerte de todos los personajes y competir contra tus amigos. Tal vez este modo no esté a la altura de un juego de peleas tradicional, pero tomando en cuenta que es un plus de **Friend or Foe**, y que aumenta su *replay value*, debemos reconocer que es una excelente característica para hacerlo todavía más recomendable. En Versus podrás elegir a cualquiera de los personajes que están disponibles desde el inicio del juego.



MUY RECOMENDABLE

Spider-Man Friend or Foe es una buena opción para todo tipo de videojugadores, pues no recurre a la violencia excesiva ni a la sangre para hacerlo llamativo; su *gameplay* tan amigable es sencillo de aprender y dejará satisfechos a los fans y a quien no sepa nada del famoso **Hombre-Araña**. Notarás que hay una gran influencia de la trilogía de películas de **Spider-Man** en varios aspectos de **Friend or Foe**, pero no está basado directamente en ellas, así que no temas y dale una oportunidad; no te arrepentirás.



Nos da mucho gusto ver por fin más juegos cooperativos, pues éstos se han perdido poco a poco desde los tiempos del Nintendo 64. Si buscas un título con el que te divertirás en grande con tu hermano, primo o amigo, no lo pienses y ve por esta aventura arácnida. ¡La unión hace la fuerza!



RANKINGS



MASTER: 8.5

No lo voy a negar: **Spider-Man 3** para Wii no era precisamente lo que esperaba; es divertido al inicio, pero como que después de un rato de mover los controles cansa un poco... y eso lo saben muy bien los programadores, de modo que ahora han querido lavar su error mediante este nuevo título basado en el ídolo de las multitudes, el cual maneja una historia bastante original, ya que por primera vez, **Spider-Man** tendrá que hacer equipo con los villanos para salir adelante; aunque sigo prefiriendo el primer juego que saliera para Cubo, este es realmente bueno, deben conocerlo.



CROW: 8.0

El sorprendente **Hombre Araña** se alista para vivir una de las más atractivas aventuras basadas en la trilogía fílmica, retomando a los personajes que vimos en pantalla y trayendo a nuevos que causarán un tremendo caos. **Friend or Foe** es mejor que la pasada entrega (**SM3**), cuenta con más acción y una historia que te hará unirte a tus rivales para vencer a otros más peligrosos. La modalidad queda sin cambios aparentes y la música, aunque no muy variada, es tan sutil que no te taladrará los tímpanos como ocurre en otros títulos.



PANTEÓN: 9.0

Lo que me gusta de los videojuegos y películas de los superhéroes es que simplifican las historias y no les hacen barbaridades como en los cómics, en donde sufren todo tipo de cambios que te hacen dejar de comprar cada historieta. En esta ocasión tenemos el más nuevo juego de **Spider-Man**, en donde hace equipo con sus enemigos más populares, lo cual me parece una buena idea y lo mejor de todo es que cuidaron muy bien el *gameplay* y el modo cooperativo, tan raro en estos días. Lo recomiendo mucho para fans y no fans del sorprendente **Spider-Man**.

1 — 10



Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
and system sold separately. mario.nintendo.com

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández



Y entonces, qué les digo... vaya que si el mundo se infestara de zombis, yo sí quisiera tener a Milla cerca. Así es, panas, aquí estoy de vuelta con unas líneas más en esta su sección El Ojo del Cuervo, para traerles algunas películas acordes con la temporada, como **Resident Evil Extinction**, la tercera entrega basada en el exitoso juego de Capcom que tanto estábamos esperando y en donde encontraremos nuevos rostros que dan vida a personajes clave de la historia. En esta ocasión, se logra un cambio de escenarios que dejan de ser locaciones simples y se vuelven extensos terrenos deserticos. ¡Pásele, con confianza!

EL ORIGEN DEL HORROR



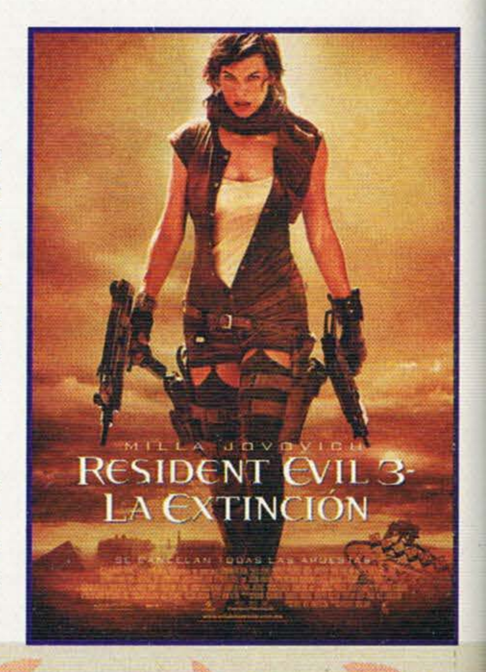
Durante el primer filme vimos cómo la Corporación Umbrella tuvo un "accidente" en su Hive, que provocó que todos sus empleados se infectaran de un extraño virus que los mutaba en zombis, por lo cual enviaron a un escuadrón para tratar de contener el conflicto y evitar que se convirtiera en una situación más crítica. **Alice** (Milla Jovovich), **Rain Ocampo** (Michelle Rodríguez), **Matt Addison** (Eric Mabius) y otro valientes se adentran en lo profundo de la tierra para combatir a los zombis, librando una gran batalla en la que no todos quedarán de pie.



Para la secuela (**Resident Evil Apocalypse**), **Alice** y **Matt** fueron sometidos a un experimento en busca del soldado perfecto, ella convirtiéndose en un ser con habilidades sorpendentes pero sin mutar físicamente, mientras que su compañero se transformaba en **Nemesis** (a quien viste en el videojuego **RE3**). La infección se expandió por toda la ciudad y nadie está a salvo; **Carlos Oliviera** y **Jill Valentine** se unen a la fiesta junto con **Alice**, ahora en su versión superpoderosa, combatiendo ahora en los exteriores de Raccoon City, en donde la acción no se hace esperar y deberán usar toda su habilidad para sobrevivir no sólo a los zombis, sino también al exterminio que planea Umbrella en contra del otrora pacífico poblado.

Resident Evil: Extinction (2007)

Dirige: Russell Mulcahy
Actúan: Milla Jovovich (**Alice**), Oded Fehr (**Carlos Oliviera**), Ali Larter (**Claire**).



Los héroes se han separado, unos ni siquiera estarán en pantalla mientras que otros deben seguir la lucha que, lejos de ver un fin, se está expandiendo y ahora ha llegado prácticamente a todos lados. El caos provocado por el T-Virus ha invadido el mundo, transformando a la población en una plaga de zombis ansiosos de hincarte el diente. Ya ni los sitios más *underground* son seguros para los humanos, es por ello que **Carlos Oliviera** y **L. J.** se alían con otros sobrevivientes, **Claire** y la enfermera **Betty** (interpretada por la cantante Ashanti); ellos están al frente de un convoy (que transportaba a más de 60 personas) que atraviesa el desierto de Nevada, pero su jornada no será tan placentera como quisieran, ya que los zombis no respetan ni el glamour de Las Vegas y los esperarán con las mandíbulas abiertas.

Por su lado, **Alice** se esconde de Umbrella, sin embargo, en su afán de ayudar a sus amigos se verá envuelta en nuevas aventuras que la llevarán a una instalación de Umbrella oculta bajo el desierto, donde el doctor **Isaac** prepara un nuevo experimento que involucra a los clones de **Alice**, así como una "vacuna" que no pretende sino devolverle el estado físico normal a los zombis, por lo menos su razonamiento, y erradicar su instinto salvaje.



Con **Resident Evil: Extintion**, Paul Anderson logra crear la primera trilogía de juegos de video llevada al cine.

Resident Evil: Extinction quizá no sea la mejor de las tres entregas; de hecho yo la pondría en tercer lugar; tiene varias secuencias de acción, sin embargo, no son comparadas con las constantes batallas de las dos primeras cintas; su locación es en el desierto, un sitio más extenso que antes y que refleja el cambio que se ha visto en los juegos. Eso sí, la incursión de **Claire** es casi nula, nada brillante como ocurrió con **Jill** o la misma **Alice**; esperemos que para la próxima entrega veamos más acción de estas tres guapas. Mientras te comento que por fin aparece (aunque no en todo su explendor) uno de los mayores enemigos del primer videojuego, así como una breve aparición del misterioso sujeto de los lentes oscuros, **Albert Wesker**.

¡PELÍCULAS D'SPANTOS!

Hay varias cosas que pueden hacer que se ericen tus cabellos: que tu suegra te diga que se muda con ustedes, que veas a tu novia con tubos y mascarilla de aguacate... o quizá y sólo quizá que veas alguna de estas cintas. Nota: esta edición no incluye repuesto de pantalones.

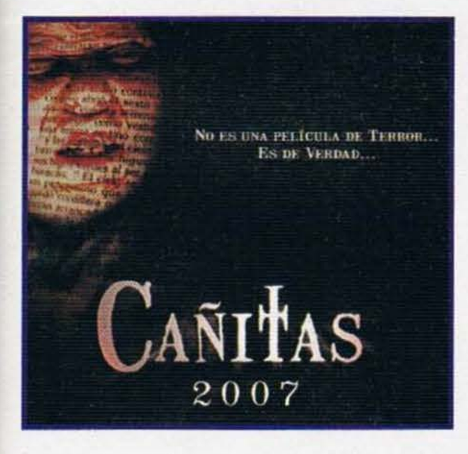


Vacaciones de Terror (1989)

Dirige: René Cardona III

Actúan: Pedro Fernández, Julio Alemán, Nuria Bages

Cuando hace años vi por primera vez esta película, en lugar de causarme terror, me dio mucha risa, digo, creo que no soy el único. La leyenda cuenta que una bruja fue quemada en un árbol que está junto a la casa de descanso de una familia citadina, que va de fin de semana a dicho lugar para pasarse una buenas vacaciones. Al explorar el lúgubre territorio, **Gaby**, la hija pequeña, cae en una caverna donde se encuentran objetos de la hechicera, como un amuleto y una muñeca más fea que **Chucky**; esta figura animada emite una maldición -con "sorprendentes" efectos especiales que ya quisiera **El Santo**-, y empieza a manipular a **Gaby**, que la toma como si fuera su amiga, liberando una serie de actos paranormales que les enchinarán hasta las pestañas



Cañitas (2007)

Dirige: Julio César Estrada

Actúan: Armando Hernández, Mariana Ávila, Francesca Guillén

Yo pensé que nada podría superar lo malo del libro y cuando vi una nota que decía que se estrenaría una película de **Cañitas**... dije "eso es oro molido (y tirado a un excusado)". Si bien no soy fan de Trejo, no sé cómo tuve el valor de sentarme en la butaca y ver esta cinta, que es tan mala y molesta como las agruras. La historia pudo haber quedado bien con una buena dirección o un mejor argumento, pero donde sí le dieron en la torre fue con la cámara, que parece que la está manejando un amateur, y bueno, las actuaciones dejan mucho que desear. Todo se desarrolla bajo la primicia de que una casa está embrujada por un supuesto monje que antes vivía por allí y en la era actual suscita varios acontecimientos paranormales que son mostrados bajo efectos poco elaborados. Esta sí que da horror (y náuseas) verla, no te la recomiendo.

El Libro de Piedra (1969)

Dirige: Carlos Enrique Taboada

Actúan: Marga López, Joaquín Cordero, Norma Lazareno

Otra de las piezas clave del horror nacional (sin olvidar a **Alucarda**) es **El Libro de Piedra** (que también tendrá su *remake* este año con Ludwika Paleta y Plutarco Haza), que nos describe la historia de **Hugo**, un pequeño niño que fue convertido en piedra por su mismo padre (un mago negro), dejándole la herencia de sus hechizos y poderes para cuando pudiera despertar. Los años pasan y el espíritu de **Hugo** sigue vagando por los jardines y manipulando a los niños que se atreven a jugar en tal lugar. Así, **Silvia**, una niña inocente, cae en los juegos de **Hugo** -en quien confía bastante-, pero luego ella se empieza a comportar de forma extraña, dándose cuenta de que su amigo de piedra la llevará a un futuro poco prometedor que involucrará a los miembros de su familia (y a quien la rodea) a través del libro mágico que sostiene **Hugo** en sus manos.

También les recomiendo la nueva versión de Halloween dirigida por Rob Zombie, donde se relata la historia de Michael Mayers desde su infancia y hasta su escape de la prisión. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas a: hugoh@clubnintendomx.com o por correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!



EL EVENTO PRINCIPAL

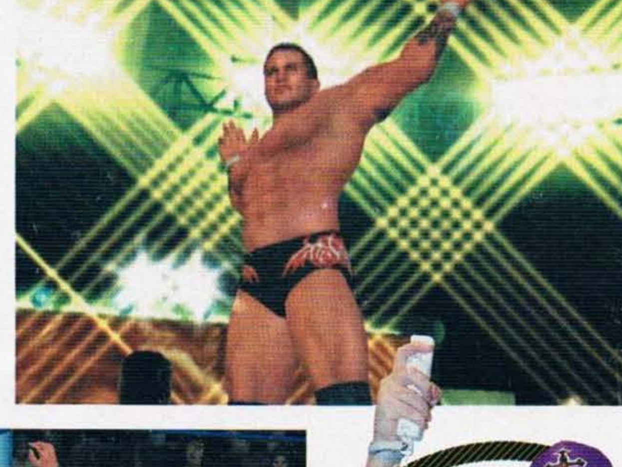
¡Quédate en el cuadrilátero y conoce los detalles de los títulos más innovadores del momento: **WWE SmackDown vs. Raw 2008** para Wii y DS. Por Chris Hoffman





¿Estás listo? Dije, "¿¡ESTÁS LISTO!?". Bien, si estás esperando la clásica -y repetitiva- experiencia de lucha para las versiones de Wii y Nintendo DS de WWE SmackDown vs. Raw 2008, entonces definitivamente no estás listo.

Con un intuitivo y específico sistema de control, el próximo título de THQ te llevará a disfrutar de la lucha de la forma que nunca la has experimentado en el cuadrilátero de tu sala.



WWE en Wii

No obstante que la serie **WWE SmackDown vs. Raw** ha existido por años, la edición 2008 marca por primera vez la llegada del título a las plataformas de Nintendo, y la serie viene con un gran impulso. Casi cada aspecto del *gameplay* de la versión de Wii involucra el sistema único de control de sensor de movimiento y, a diferencia de los títulos de **SmackDown vs. Raw** que han aparecido en otras consolas, la edición de Wii enfatiza en la facilidad de tomar el control y jugar, ya que está diseñado para hacer que los jugadores se sientan como si estuvieran en el centro del cuadrilátero. "Con la versión de Wii de **WWE SmackDown vs. Raw 2008**, tratamos de ofrecer una experiencia única en comparación con otras encarnaciones del juego," explica el diseñador asociado, Dan Ryan. "Nuestro enfoque principal está haciendo a los controles lo mejor que pueden ser al utilizar el *Wiimote* para darle a los jugadores la sensación de que en verdad están realizando las duras maniobras junto con la superestrella de la WWE que está en pantalla."

Cena va a querer revancha por esa... y por las que faltan.

"Sentimos que fue crucial que los movimientos del Wiimote encajaran con la acción que ocurre en la pantalla durante el juego." —Dan Ryan, diseñador asociado del juego.

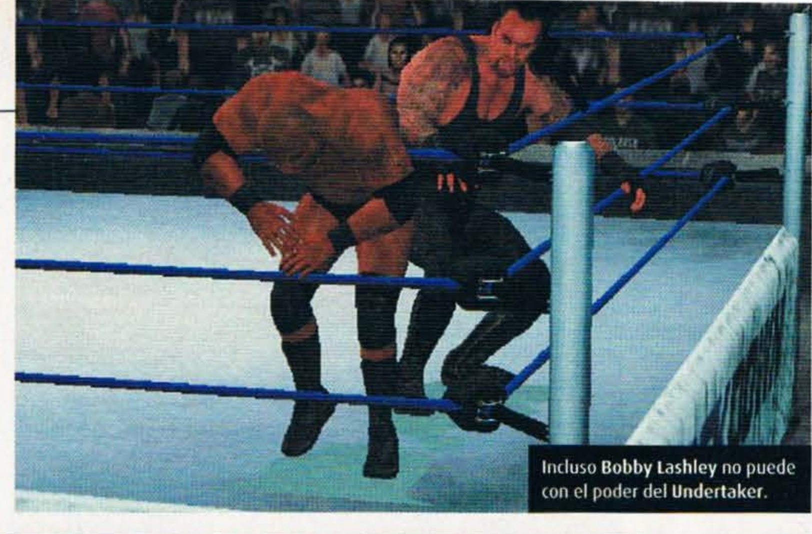
Mientras los movimientos de los personajes están controlados a través del *Stick* del Nunchuk, todas las maniobras ofensivas están mapeadas a los movimientos del remoto. Un giro básico del Wiimote en cualquier dirección genera un ataque gestual, mientras un movimiento hacia abajo puede activar una patada; al abanicar a la derecha podrías dar un golpe de antebrazo. Mover el remoto rápidamente adelante y atrás, generará un ataque tipo combo. (Nota que todos los moovimientos mencionados son tentativos y podrían cambiar en la versión final.)

Un agarre rápido es dado del mismo estilo; mantén presionado el botón A y mueve el remoto en una dirección para activar los movimientos básicos de agarre, como un jalón de brazo (al mantener oprimido A y girar a la derecha), un levantamiento de rodilla (al presionar A y mover hacia arriba), o un *uppercut* europeo (aprieta A y gira a la derecha). Si mantienes presionado B

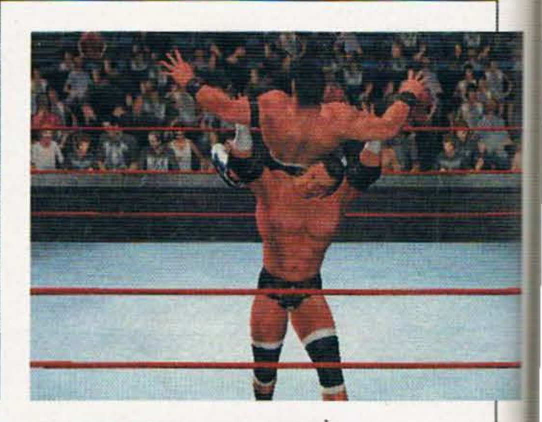


Aquí ni el agarrarte de las cuerdas te salvará del dolor.





Incluso **Bobby Lashley** no puede con el poder del **Undertaker**.





Ves, te dijimos qeu Cena tendría su revancha.

Triple H patea a **Cena** en donde más duele con sus pesadas botas.

¡Siente el poder del puño!

y mueves el remoto, iniciarás un *Ultimate Control Grapple*, el cual te permite sostener a un oponente y después ejecutar un número de duros movimientos que copian los de tu luchador favorito de la vida real.

"Sentimos que fue crucial que los movimientos del Wiimote empatan las acciones que ocurren en la pantalla durante el juego," dice Ryan. "Al hacer esto, los controles se han vuelto más intuitivos para que los jugadores puedan realizar el tipo de maniobras que quieren sin tener que pensar mucho en ello o en siquiera memorizarlo."

Por ejemplo, si mantienes presionado B y agitas el remoto hacia arriba, puedes enganchar la cabeza de tu oponente para luego hacer un suplex. Si agitas el remoto arriba nuevamente, levantarás al adversario (después de lo cual puedes caminar y sostenerlo para agregar insulto a su castigo), luego puedes agitarlo hacia abajo o arriba para hacer el suplex en la lona, o moverlo a la izquierda o derecha para soltarlo sobre el suelo.

Alternativamente, si oprimes el botón B y agitas el remoto a la derecha, puedes levantar a tu rival y sostenerlo de lado; completa el movimiento al agitar arriba y luego abajo para una quebradora, izquierda y luego derecha para un golpe lateral, o abajo y luego arriba para un verdadero azotón.

"Las burlas en el juego son realmente interesantes de realizar..."

—Dan Ryan, diseñador asociado del juego

Otros tantos movimientos basados en el control también están incluidos, como usar las cuerdas para mantener fijos a los oponentes al presionar A y agitar el remoto, moviendo el control en alguna dirección para realizar un giro; azota a tu rival contra las cuerdas al mover el Nunchuk, acorrala a tu enemigo en la esquina y golpéalo al presionar el remoto en tu puño y abanicarlo. No olvides las armas: "Nos divertimos con la idea de tener al jugador agitando el Wiimote y Nunchuk simultáneamente para simular el levantamiento de una silla metálica sobre tu cabeza y estrellarla contra la de tu oponente," revela Ryan.

Un título de lucha no estaría completo sin las burlas y movimientos especiales o clave, y **SVR 2008** tiene esas bases cubiertas. Burlas a tu oponente al presionar el botón C y hacer el mismo movimiento como el luchador de verdad que controlas. Simplemente mueve el control remoto enfrente de tu rostro para usar el movimiento burla "You can't see me!" de John Cena, por ejemplo.

"Las burlas en el juego son realmente interesantes de realizar, porque por primera vez, el jugador estará haciendo la burla con movimientos en la vida real," afirma Ryan. "Los jugadores ahora pueden ondear el Wiimote y Nunchuk para generar la infame burla de **DX** 'Suck it!', que no sólo es en contra del oponente en pantalla, sino también contra los demás que estén parados junto a él."

En el estado actual del juego, los participantes pueden usar el movimiento

HABLANDO DE LUCHA

El desarrollador japones Yuke ha trabajado en la serie Smackdown desde su creación en el 2000. Justo antes del Wrestlemania de este año, tuvimos la oportunidad de sentarnos con el director del equipo de Yuke, Yoshio Togiya y el programador líder, Takashi Takezawa, para conocer sus pensamientos al traer la franquicia para el Wii.

Nintendo Power: ¿Qué significó para tí trabajar en Wii como diseñador de juegos?



Yoshio Togiya: Creo que la característica, pero al mismo tiempo el mayor reto para nosotros fue eso... hasta ahora, nuestros fans de juegos de luchas han sido muy apasionados del estilo. Y el reto de traer el título al Wii es hacerlo divertido, más ligero y fácil de usar, así nos apegamos al usuario del Wii y a la plataforma. Eso será la clave para nuestro desarrollo. Siempre buscando algo mejor.

NP: ¿Cómo fue que llegaste con nuevas ideas para la versión de Wii?



Takashi Takezawa: Dos caminos; uno de ellos es simplemente tomar el control y probar cosas por nosotros mismos. Para muchos de los trucos y movimientos que los luchadores reales pueden hacer, los checamos e intentamos y seguimos probando y jugando para ver cuál sería la mejor forma de usar el control. Lo segundo fue que nosotros, del lado de la programación, tuvimos mucha investigación sobre el hardware, y checamos cuál era la dirección adecuada para conseguir la mejor retroalimentación en términos de movimientos del control, y cómo asignar cosas diferentes para distintas áreas del control. Pusimos mucho esfuerzo en ello en el momento de la investigación del hardware.

NP: ¿Cual dirías que es lo mejor de trabajar en el Wii?

YT: Es ese sentimiento que tenemos cuando eres capaz de realizar un movimiento con el control y la respuesta se ve reflejada en lo que ocurre en pantalla, y obtienes sentimiento de que eres tú quien hace las acciones. Eso es maravilloso para nosotros. Para mí esa es la mejor parte hasta ahora.

TT: Cuando somos capaces de estar satisfechos con ello y pensamos en cómo transferir uno de los movimientos al estilo específico o único del Wii, y resulta positivo, ese es el mayor logro y la mejor satisfacción.

NP: ¿Qué te agrada de los luchadores profesionales y cómo transladas eso hacia una forma de juego?

TT: Los trucos y los movimientos especiales que realizan todos los diferentes luchadores son realmente únicos, y tener esas cosas es lo que hace a la lucha profesional especial por sí misma. Ser capaz de ponerlo en el juego y hacer todos esos movimientos fáciles de realizar para los usuarios, así como también las reacciones que los luchadores basan en sus personalidades, es más que nada en lo que nos estamos enfocando. Y luego ir un paso más allá que es dar al usuario una inmensa cantidad de control sobre ello, para no sólo permitirlés hacer dichas cosas, sino también darles la oportunidad de que sientan que ellos son quienes lo experimentan.

YT: La lucha profesional de la WWE es entretenimiento de lo mejor, así que traerlo a un juego es importante para nosotros. Claro, la pelea dentro del juego es una parte realmente valiosa de nuestro juego, pero al mismo tiempo, las entradas y escenas que tenemos en el modo season son de suma importancia (usamos todos los detalles para darle realidad y crear el sentimiento de que quizá estás viendo la TV o expe-rimentándolo en la vida real).



Asegúrate de decir "You can't see me!" cuando te burles durante el Five-Knuckle Shuffle.

clave de su luchador favorito (el Five-Knuckle Shuffle fist drop en el caso de **Cena**) al mantener presionado A y B y agitar el remoto una vez, así drenarás la mitad de la energía de tu rival, y ejecutarás su movimiento final (como el Pedigree de **Triple H**) al hacer el mismo movimiento una vez que la energía del enemigo esté casi agotada. En ambos casos, presionando los botones y agitando el remoto simplemente inicia la acción, como al mover el remoto hacia arriba y después hacia abajo para preparar a un oponente con el FU de **Cena**.

El control único de la versión de Wii, de cualquier forma, nos dice la mitad de la historia. Para aprovechar el accesible tema de control, los desarrolladores están trabajando en hacer el *gameplay* más rápido y más "tipo Arcadia", para que todos, sin importar si es fan de la lucha o no, puedan entrar en la contienda y divertirse. Esto significa que no hay barras de poder para interferir en la acción, no hay barras especiales para generar fuerza extra momentánea y tampoco hay estilos específicos de combate para los personajes (como fue anunciado anteriormente para el juego). Los diseñadores tambien quitaron cualquier complicación innecesaria del control, por ejemplo, en lugar de presionar un botón para subir por las cuerdas o salir del ring, simplemente debes mover al personaje en la dirección apropiada. No hay botón para correr; dicha acción será automática si atacas estando lejos del oponente. "Mientras tratamos de desarrollar un estilo de juego tipo Arcade, fueron quitadas muchas acciones que sentimos que no aplicaban para esta edición," comenta Ryan. "Creo que el juego es mucho más accesible que los títulos anteriores de la serie y se compararía más su *gameplay* a **WWF No Mercy** o **WWF WrestleMania 2000** de N64. Creo que hay un gran número de jugadores que están molestos con el uso de cada botón de un control, que ha sido la tendencia en muchos de los títulos de hoy en día."

A pesar del *gameplay* simplificado, el juego de Wii ofrece un robusto grupo de características. Tanto la experiencia individual y *multiplayer* estarán incluidos, y el juego tendrá una opción para crear un jugador comparable con aquellos de los titulos anteriores de **SmackDown vs. Raw**. Numerosos tipos de encuentros (incluyendo hard-core matches, Triple Threat matches, y Fatal Four-Ways) están planeados y un grupo de estrellas de SmackDown, RAW y ECW (**Triple H, Undertaker, Jeff Hardy, Bobby Lashley, Kane, John Cena, Rey Mysterio, Randy Orton, Sandman**, y **Chris Masters** son algunos); se incluye el comentario con las voces de los seis auténticos comentaristas de la WWE.

Dos letras para ti: DS

La versión de Wii de WWE SmackDown vs. Raw ofrece muchas innovaciones, pero la entrega del DS (desarrollada por Amaze) es en verdad un título de lucha como nigún otro. El juego no sólo está completamente controlado al tacto, sino que incluso en lugar de mover a tu luchador alrededor del ring y generar acciones como en un típico juego de lucha, los ataques despliegan una serie de situaciones que se transmiten de uno a otro dependiendo de cómo interactúes con la pantalla táctil; es como si la lucha conociera a **Dragon's Lair**, con mucha interacción táctil. Para alguna de las 95 situaciones del juego -hacerle una llave a tu rival, sostenerlo en una maniobra de rendición, prepararlo para un slam, etc.- tienes tres opciones táctiles que te permiten usar varios ataques y acciones para proseguir a través del encuentro.

"Quisimos utilizar las características que hacen al DS una plataforma única," dice el director creativo, Tony Sharma. "La ruta común pudo haber sido simplemente hacer la translación de la versión de consola de **WWE SmackDown vs. Raw 2008**. Sentimos que el DS merecía su propia versión, puesto que el *hardware* nos daba una tremenda oportunidad para hacer algo diferente y lograr realmente que los jugadores sintieran que son ellos los que ejecutan los numerosos ataques y llaves."

Cuando inicies una situación, aparecerá un ícono en la pantalla táctil, cada uno correspondiendo a un movimiento con variante en el nivel de ataque. Después de tocar un ícono, debes realizar una acción apropiada en la pantalla táctil. Por ejemplo, puedes tocar la mano de tu personaje para generar un golpe rápido -pero débil-, después dibuja una línea de tu mano y hacia la carra del oponente para registrarlo. También puedes elegir el ícono "medium-strength" para iniciar un latigazo irlandés, o el ícono "powerful" para dar un suplex. Entre más fuerte sea el movimiento, más compleja es la acción, que puede involucrar toques rápidos en la pantalla, trazar una serie de flechas,



Cada situación te da la oportunidad de atacar o contraatacar.



¿Será este un golpe de rodilla o una danza muy extraña?

LÍDERES DEL RING

THQ no ha revelado todos los personajes de WWE SmackDown vs. Raw 2008, pero aquí te mostramos algunas de las estrellas que nos gustaría ver (y las rarezas que harían estando en el juego).



King Booker

Desde que fue coronado rey del ring en el 2006, este regio peleador ha ido mejorando bastante.

Posibilidad: 2:1



CM Punk

Este gran peleador tiene una Cobra (de G.I. Joe) tatuada en su brazo derecho. ¿Qué más necesitas?

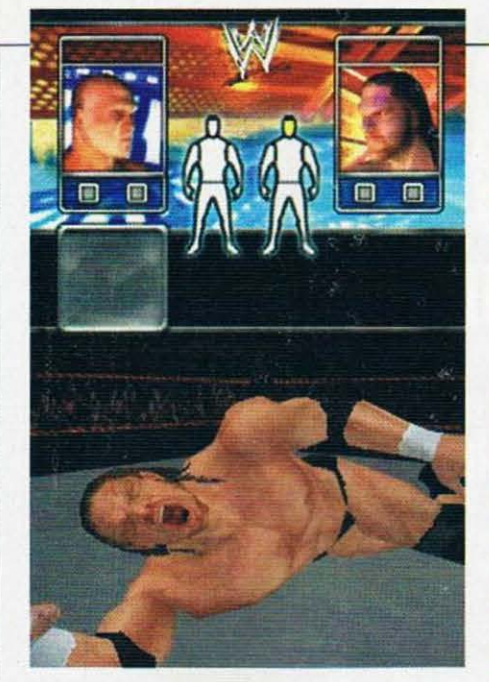
Posibilidad: 1:1



Super Crazy

Este luchador de altura es impresionante; él debería cambiar su nombre a Super Awesome Crazy.

Posibilidad: 1:10





Los modelos en 3D están sumamente detallados en el Nintendo DS.









“Quisimos usar las características que hacen única a la plataforma DS.”

—Tony Sharma, gerente creativo



Cada movimiento o ataque desde slams hasta antebrazo, están controlados por la pantalla táctil.

rozar la pantalla repetidamente en alguna dirección o hacer un movimiento circular para crear un golpe salvaje.

"Las tres opciones de ataque no sólo dan una gran variedad de maniobras por ejecutar," explica Sharma, "sino también agregan un mayor elemento estratégico al juego. ¿Elegiré un golpe rápido o uno más arriesgado, qué tipo de movimiento escogerá mi rival? Si un jugador selecciona un ataque de poder y se atora en el intento, él o ella se encogerá de hombros y será capaz de reanudar la interacción de la pantalla táctil desde el punto en donde se quedó. Esto le permite a los jugadores terminar el movimiento antes de que otro ataque se prepare en el camino."

Incluso si estás recibiendo el castigo (en un movimiento rendidor, por ejemplo), tendrás opciones para librarte de ello. Mientras las acciones se despliegan en la pantalla inferior, la superior te muestra la información, como las condiciones de la superestrella en el ring, instrucciones de cómo ejecutar los movimientos y los nombres de las acciones a usar.

Como en su contraparte de consola, la versión de **SVR 2008** para DS te ofrece muchas características, incluyendo 20 o más estrellas de Raw, SmackDown, y ECW, competencia local inalámbrica para dos jugadores y un modo de temporada individual. Al jugar en la modalidad individual, tendrás acceso a armas o a llamar a tus aliados para usarlos en exhibición o VS. Y aunque el juego sólo muestra combates mano a mano (no hay parejas o combates *multiplayer*), diversas variantes de los encuentros estarán incluidas; desafortunadamente, THQ no ha dicho más detalles.

Ya sea que cheques la versión de Wii o DS, **WWE SmackDown vs. Raw 2008** te promete entretenimiento deportivo que nunca has experimentado.

EL MIEDO EN LOS VIDEOJUEGOS

"Ten miedo... mucho miedo..."

El miedo es una de las emociones humanas más naturales y la respuesta a un peligro latente; es un mecanismo de supervivencia, y provoca que los niveles de adrenalina suban considerablemente, preparándonos para adoptar una actitud defensiva para preservar nuestra salud o la vida misma. A mucha gente nos agrada sentir miedo debido a las sensaciones elevadas que produce, por lo cual gustamos de experimentarlo por medio de libros, historias verbales, películas y otras actividades como el visitar lugares tétricos, así sean reales o simulados (como en los parques de diversiones). Los videojuegos también han incursionado en este ámbito, y debido a que tú controlas al personaje dentro de la acción, el sentimiento de horror es -en muchas ocasiones- más elevado que el que experimentamos viendo una película o leyendo un libro. Esta vez vamos a presentarte algunos de los exponentes más reconocidos de los videojuegos en los que el miedo es el factor principal; prepárate, porque vamos a comenzar.

Friday the 13th
NES

Desde los comienzos de la industria ha habido juegos de terror, pero debido a las limitantes de los sistemas, era muy difícil transmitir la sensación de manera efectiva. **Friday the 13th** es uno de los primeros títulos del género en los que realmente te asustas, pues estando basado en la serie de películas del mismo nombre, implementa muy bien los elementos icónicos que caracterizaron a las cintas de ese tiempo, como los sobresaltos y la sorpresa, además de un sentimiento constante de desventaja con respecto al asesino. A pesar de haber sido duramente criticado, **Friday the 13th** es uno de los videojuegos que ha pasado a la historia por saber aprovechar los pocos recursos de la época para infundir miedo en los jugadores.



Monster Party
NES



La diferencia entre horror y terror es muy simple, pero muy poca gente la conoce en realidad. El horror es el sentimiento de aberración que experimentamos cuando presenciamos algo escalofriante, o nos enteramos de algo que nos asusta enormemente (por lo cual se le relaciona comúnmente con la violencia gráfica); y terror es la sensación de inquietud y miedo que precede a la experiencia de horror (va más de la mano con el suspenso). Por esta razón tenemos como exponente a **Monster Party**, pues aunque no tiene momentos para asustarse, sí presenta un sentimiento latente de que algo malo va a pasar, así como una ambientación que te mantiene a la expectativa durante la mayor parte del juego. Curiosamente, tiene varios elementos que se pueden traducir como violencia gráfica, que pasaron intactos por la estricta censura que Nintendo tenía en esa época, como la pantalla llena de sangre antes de cada escena y la transformación que sufre todo el escenario en la primera etapa.

Clock Tower
SFamicom



Es realmente una pena que este título no llegara a nuestro continente, pero estamos seguros de que si así hubiera sido, habría sufrido muchos cambios por la censura de la época. En esta aventura tenemos una típica situación de película de terror en la que controlamos a una chica de nombre **Jennifer**, quien debe investigar y sobrevivir dentro de una enorme mansión en la que habitan seres infrahumanos y misteriosos con secretos ocultos. Aquí se conjugan muchos elementos de horror y terror que se van acrecentando conforme vas explorando la vieja casona. El *gameplay* es sumamente simple, pues se trata de un juego de "apuntar y presionar" con un cursor que controla la mayoría de las acciones de la protagonista. Para darle un toque más de miedo, tiene diversos finales en donde no siempre sobrevives o conoces toda la historia. **Clock Tower** es indudablemente uno de los pilares del género.



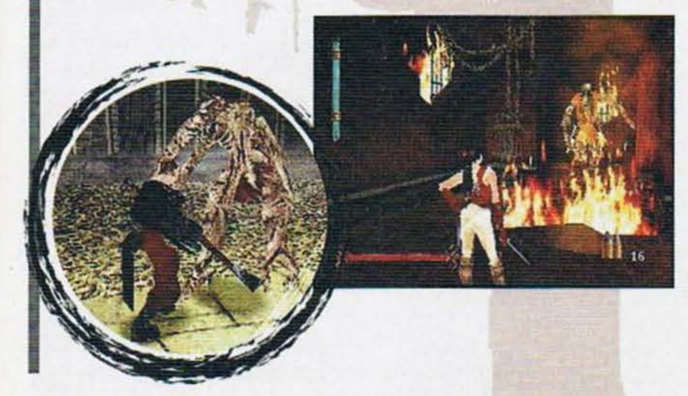
Nosferatu
SNES



Uno de los juegos con mejor atmósfera y detalles de terror para el legendario Super Nintendo fue sin duda **Nosferatu**. Este título no tiene relación con la película de 1922; más bien es una especie de historia que conjuga los elementos de la historia clásica de **Drácula** con un *gameplay* sumamente similar al de **Prince of Persia**. Como el castillo tiene tantas divisiones, hay muchos caminos alternos para poder llegar al final; hay varios tipos de peligros que pueden costarte la vida si das un paso en falso, además de la gran variedad de enemigos y horrores que encontrarás deambulando por sus corredores. Los jefes son uno de los principales atractivos de **Nosferatu**, pues cuentan con animaciones muy fluidas, comportamiento que va de acuerdo con su carismática personalidad y detalles característicos que los convierten en personajes memorables.

Nightmare Creatures
N64

Este juego de Nintendo 64 tuvo una de las atmósferas más terroríficas que hemos experimentado. Durante tu jornada por detener los planes de una siniestra organización, debías recorrer callejones oscuros, áreas llenas de niebla y verdaderas criaturas de pesadilla acechándote en cada rincón y detrás de casi cualquier lugar. A pesar de la fuerte crítica de parte de videojugadores y medios, hay muchos elementos a resaltar como los valores físicos de los enemigos y la manera tan específica en la que los puedes descuartizar; así como los sustos y sobresaltos constantes y la música que iba perfectamente con la atmósfera tenebrosa de las escenas. También implementó el nivel de adrenalina, el cual te obligaba a buscar y eliminar a más adversarios para poder mantenerte con vida.



Castlevania 64
N64



En esta serie no hay mucho terror ni horror realmente, pues se enfoca más en la acción heroica de sus protagonistas; pero para la primera aventura en 3D de la saga decidieron darle una atmósfera más tenebrosa, y gracias a la exploración del castillo y sus alrededores, la experiencia de recorrer los escenarios resulta increíblemente estremecedora. Hay mucho suspenso y terror en cada etapa, aderezada perfectamente con los cambios que se suscitan debido al horario, pues algunos enemigos son más fuertes de noche que de día y ciertas partes sólo son accesibles a cierta hora. Hay una escena considerada la más terrorífica del juego, y es cuando un jardinero muy similar a la **Criatura de Frankenstein** te persigue en un laberinto; la adrenalina se pone al máximo, especialmente porque este enemigo y sus fieles perros son inmortales y sólo pueden ser detenidos momentáneamente. **Castlevania 64** es un clásico incomprendido que sólo los verdaderos jugadores saben valorar.

Resident Evil

GCN

Simplemente no podía faltar esta serie tan representativa del horror y la supervivencia, en donde experimentas las situaciones más claustrofóbicas dentro de una macabra mansión llena de los seres más escalofriantes de los videojuegos. En la primera entrega de la saga tienes que conocer los secretos que encierra la mansión, mantenerte con vida y resolver puzzles para salir triunfante en esta pesadilla rebosante de zombis y criaturas que te horrorizarán. Hay factores que contribuyen al sentimiento de ansiedad e intranquilidad, como la carencia de municiones y armas para defenderte, así como el hecho de que puedes salvar tu juego en contadas ocasiones. El *remake* para Nintendo GameCube es la mejor versión de este icono del género y uno de los títulos más recomendables que existen.



Eternal Darkness

GCN



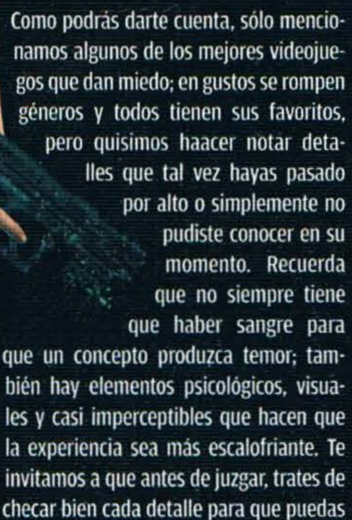
Eternal Darkness es uno de los videojuegos que más miedo nos ha dado; no tiene sobresaltos ni sustos sorpresivos como en otros exponentes, pero sí maneja un horror psicológico que te pone los pelos de punta con sus diversos efectos que te hacen dudar si lo que estás jugando es real o no. Básicamente, cada personaje tiene un nivel de vida y uno de salud mental; cuando ves algo que te causa horror o eres sorprendido por los enemigos, tu salud mental baja y por ende, comienzas a alucinar y tener experiencias irreales que te confunden y añaden una atmósfera más tétrica conforme vas comprendiendo mejor la enigmática historia. Adicionalmente, tu inquietud va en aumento cuando ves que los héroes del juego van teniendo finales trágicos a cada capítulo que pasas; una vez que comienzas **Eternal Darkness**, quedas atrapado en su concepto y profunda trama.



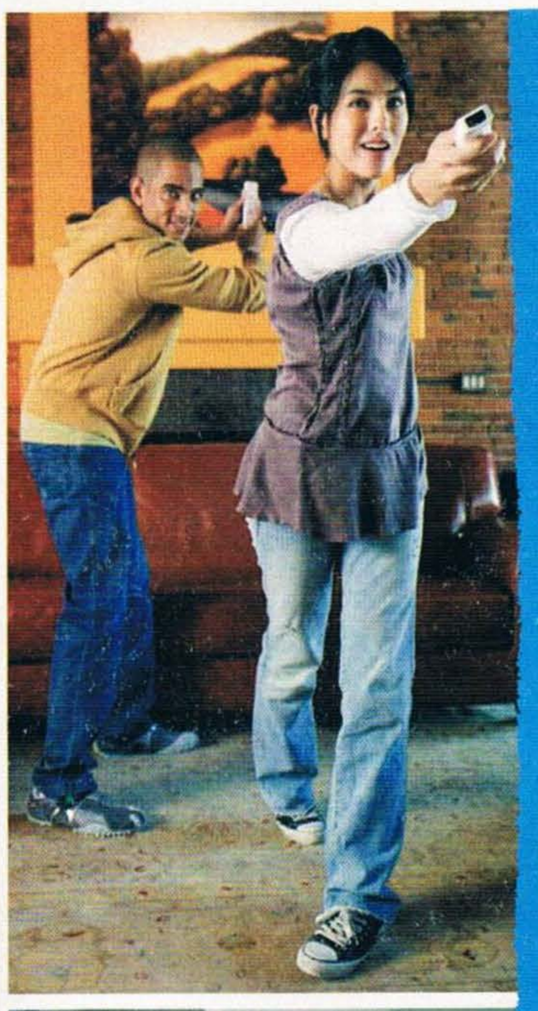
Resident Evil 4

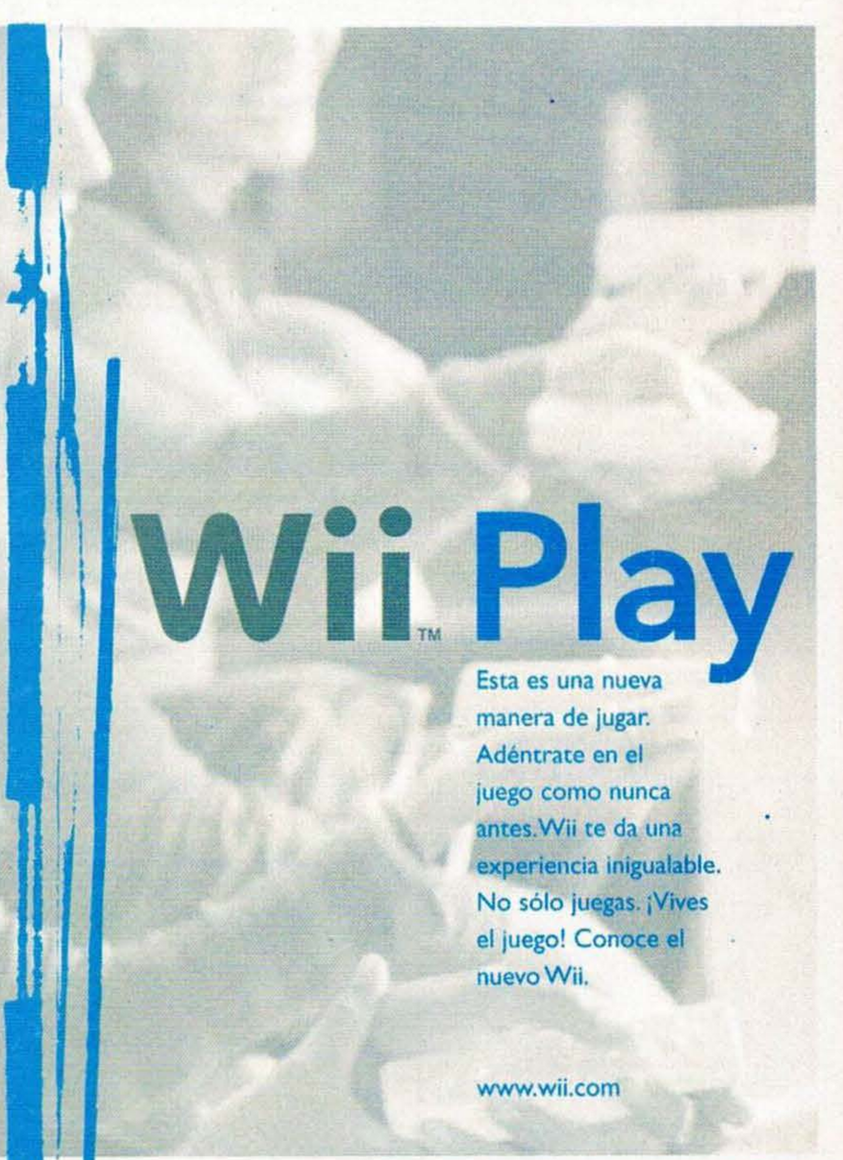
GCN

Después de varias secuelas y *remakes*, la aclamada serie de Shinji Mikami dio un giro inesperado al cambiar la fórmula de los zombis traídos a la vida por medio de un virus, por la de personas (y animales) infectadas por parásitos que las controlan y causan mutaciones en ellas. El otro cambio radical fue en su *gameplay*, pues ahora **Leon S. Kennedy** se controla con una perspectiva "sobre su hombro", la cual le da más dinamismo a la acción. Este juego está lleno de detalles en todos sus elementos, tiene una atmósfera inquietante y contiene mucho horror a cada paso que das; la violencia gráfica es algo cotidiano y tiene sorpresas y situaciones que aprovechan muy bien las emociones y te hacen sentir miedo y terror constantemente. No exageramos al decir que es uno de los mejores juegos de la historia y del género.

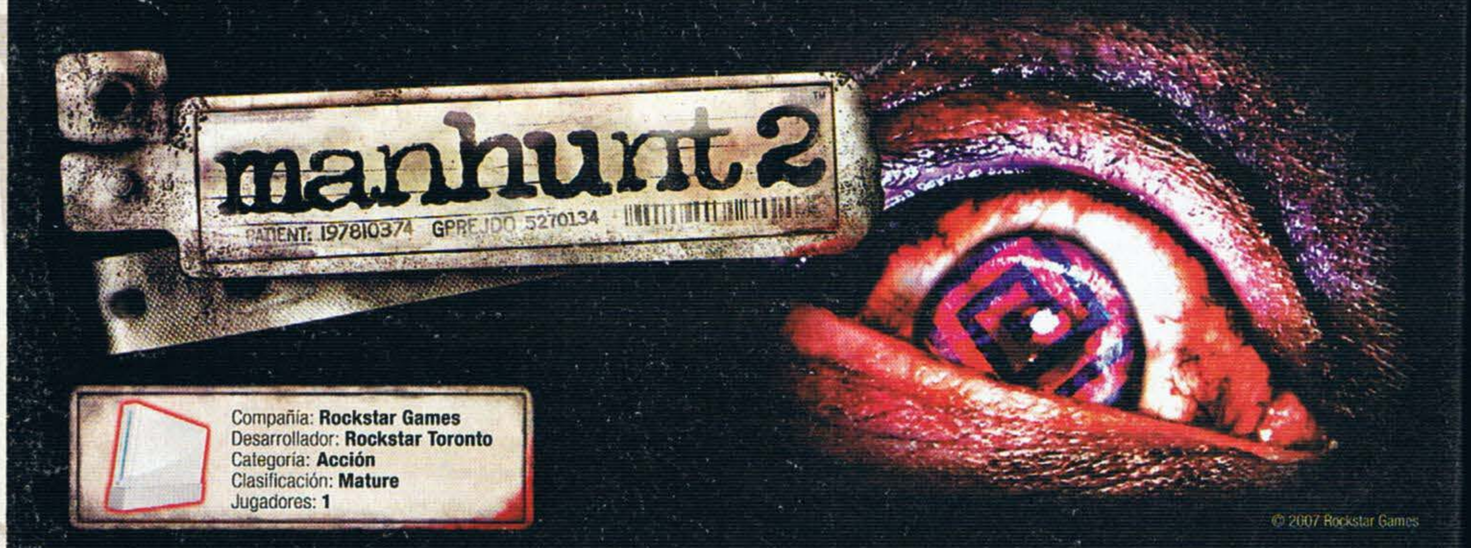


Como podrás darte cuenta, sólo mencionamos algunos de los mejores videojuegos que dan miedo; en gustos se rompen géneros y todos tienen sus favoritos, pero quisimos haacer notar detalles que tal vez hayas pasado por alto o simplemente no pudiste conocer en su momento. Recuerda que no siempre tiene que haber sangre para que un concepto produzca temor; también hay elementos psicológicos, visuales y casi imperceptibles que hacen que la experiencia sea más escalofriante. Te invitamos a que antes de juzgar, trates de checar bien cada detalle para que puedas disfrutar mejor de tus juegos de horror y terror. ¡Hasta la próxima!





Wii™ Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com

Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo



Compañía: **Rockstar Games**
Desarrollador: **Rockstar Toronto**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Mature**
Jugadores: **1**

Cuando Nintendo mencionó que Wii sería una consola para todo tipo de personas, hubo quien dudó de su palabra; hasta pensaron que sólo era una especie de campaña publicitaria; pero con el paso del tiempo nos damos cuenta de que sabían muy bien lo que decían, y para muestra ahí está el juego The Godfather, que ha dejado a todos asombrados; pero bueno, ahora toca turno a otro título que desde su anuncio ha generado una gran expectación; nos referimos a Manhunt 2, que definitivamente viene a marcar una línea muy especial en la consola, y que de seguro varias compañías van a seguir.



En ocasiones la venganza no es el mejor camino... pero sí el único



Contra viento y marea

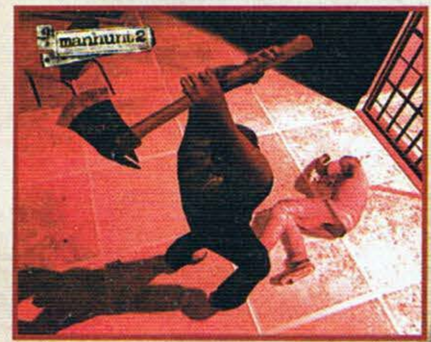
La primera parte de esta serie apareció para una consola de 128 bits, y su nivel de violencia, justificable perfectamente bajo el contexto del juego, generó un sinfín de críticas y comentarios negativos; al grado que por ahí hubo gente que llegó a los tribunales para impedir que se vendiera... pero bueno, el caso es que a pesar de todo, los programadores no cedieron en ningún momento y decidieron crear esta segunda parte, que sí, es muy violenta, pero como ya mencionamos, dentro de la historia se entiende que sea así; y esto no es el único atractivo que ofrece, pues de lo contrario sí sería un grave error.

¡Necesitó salir de aquí!

Ahora entremos de lleno con lo que es la historia; a diferencia de la edición anterior, en ésta no será una especie de juego macabro, eso queda de lado, y aquí la trama es totalmente distinta. En ella conoceremos a un científico de nombre **Daniel Lamb**, que durante mucho tiempo trabajó junto con un raro colega, el **Dr. Pickman**; ellos desarrollaban experimentos para intentar potenciar la fuerza humana, pero no todo les salía bien, así que los candidatos en los que se harían las pruebas poco a poco los fueron abandonando, hasta que **Lamb** tuvo que acceder a ser él con el que experimentaran.

Obviamente las pruebas no dan buen resultado, y el conejillo de indias comienza a perder la razón, por lo que es recluido en el hospital psiquiátrico, donde se acostumbra llevar a los "experimentos fallidos". Pasa el tiempo y debido a un golpe de suerte, logra escapar de su celda, y ahora debe buscar la salida a como dé lugar para después encontrar a **Pickman** y vengarse por haberlo abandonado.





El peligro está en todos lados

El *gameplay*, como era lógico, se basa en movimientos del Wiimote, desde los ataques, hasta el hecho de resolver alguno que otro *puzzle* que encontraremos a lo largo del juego; y para ser honestos, han usado el Wiimote de manera muy ingeniosa, y en cada una de las armas que aparecen tendrás que utilizarlo de forma diferente. Realmente destacable el trabajo en este aspecto. Pasando a los gráficos, son excelentes; en conjunto con la música harán que realmente tengas miedo de dar la vuelta en un pasillo.



La otra posibilidad es tomarlos por sorpresa, llegarles por la espalda, lo que los dejará totalmente indefensos ante nuestras acciones; ahora bien, según el objeto que tengamos con nosotros serán las formas como podremos encargarnos de ellos; por ejemplo, si tenemos un bate, seremos capaces de golpearles las piernas, destruirles la cabeza, o lastimarlos sádicamente.

Cada arma que encontremos tendrá sus tres opciones para aniquilar a los enemigos; realmente no afectan en alguna especie de marcador o algo similar, simplemente están ahí para darle "variedad" al juego, y para que te adentres más al argumento, en el cual estás controlando a una persona que está totalmente desquiciada, que ha perdido cualquier sentimiento o consideración humana.

¿Censura?

Muy bien, pasemos al tan famoso tema de la censura que hizo que este título retrasara su salida algunos meses. Pues resulta que para algunas partes donde la violencia era excesiva... ¿se eliminaron las escenas? ¡No!, sólo se cubren con algo así como una neblina, de forma que se ve borroso, pero sí se distingue lo que ocurre, así que de cierta manera, los programadores no tuvieron que corregir mucho, sólo agregaron un filtro y listo, arreglaron el juego.

Aun con eso, debe quedar bien claro que **Manhunt 2**, sin duda, es hasta el momento no sólo el juego más violento para Wii, sino de la actual generación de consolas, así que desde este momento te podemos decir que no es apto para menores, es más, muchas personas adultas pueden considerarlo como un juego brutal.



Experimenta el verdadero terror

Manhunt 2 sin duda creará gran polémica, pero una cosa sí es segura, a diferencia de otros títulos que usan la violencia para atraer a los jugadores, sin ningún otro aspecto que valga la pena, aquí su uso está totalmente relacionado con la historia, que dicho sea de paso, es muy buena, lo que aunado al *gameplay* da como resultado una experiencia única, que te mantiene alerta a cualquier cosa que pueda pasar, y que debes conocer, siempre y cuando seas mayor de edad; así que no debes perdértela

RANKINGS



MASTER: 8.5

Tenía mucho tiempo, quizá desde **Resident Evil 2** para Nintendo 64, que no había un título que generara tanta tensión en los jugadores, y es que todo el tiempo estás pensando en qué va a pasar y qué arma debes utilizar; llega a haber momentos en los que te quedas parado sin mover nada, ya que realmente el seguir avanzando afecta tus nervios. El uso del control es muy bueno, tal vez de los mejores que se haya visto; lo recomiendo ampliamente para todos los mayores de 18 años, y ojalá que más compañías comiencen a ver a Wii con otros ojos.



CROW: 8.5

Otro juego que no es recomendado para personas susceptibles es **Manhunt 2**, al cual se le ha considerado como uno de los títulos más violentos de esta era. Para que te des una idea, el personaje principal está completamente fuera de sus casillas y quiere huir de la inmundicia que vive en un asilo. Gráficamente no es la octava maravilla y de hecho se ve similar a **Second Sight**, pero su temática y estilo de *gameplay* (a través del control remoto) lo hacen una opción muy interesante para la plataforma de Nintendo. Después de este juego, pensar en un **Grand Theft Auto** para Wii no está tan descabellado.



PANTEÓN: 9.0

Eso de que Nintendo era sólo para niños quedó en el pasado y juegos como **Manhunt 2** son una muestra de que esto es cierto. La ambientación es muy buena y la historia te va envolviendo a cada paso que das; en verdad que es una muy buena opción para aquellos que buscan un juego en donde no haya estrellas, monedas, corazones o colores pastel. Si deseas experimentar una buena aventura llena de suspenso, acción y mucho terror, cómprate **Resident Evil 4**, y si ya lo tienes, no dejes de checar **Manhunt 2**.

1 10

ÚLTIMA PÁGINA

ALGO DE LO QUE PODRÁS ENCONTRAR EN NUESTRO NÚMERO DE ANIVERSARIO

Se nos acaba otro mes, mis queridos lectores, el año se fue como agua pero nos ha dejado juegos muy interesantes como **Super Mario Galaxy**, **Fire Emblem** y por supuesto **Metroid Prime 3**, pero aún faltan varios que te estaremos mostrando en nuestra próxima edición. Además, te traeremos un reporte de lo vivido en el Electronic Game Show 2007 que se celebró en la ciudad de México y donde se presentaron los juegos más recientes de Nintendo y los licenciatarios. ¡Se aceptan felicitaciones, porque el próximo diciembre cumpliremos 16 años! ¡Hasta entonces!

Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Prepárate para rockear desde la comodidad de tu casa con **Guitar Hero III**, la primera entrega de la aclamada serie de Activision que contiene un gran número de éxitos musicales de todos los tiempos y que por supuesto podrás interpretar con una guitarra especial a la cual adaptarás el control del Wii. La forma de juego es muy sencilla, simplemente pones tus dedos sobre alguno de los botones (no hay cuerdas) de la guitarra y vas presionando en el momento correcto para generar la nota, mientras con la otra mano vas haciendo el efecto como si rasgaras las cuerdas. Si pensabas que los títulos de baile eran adictivos, espera a que tengas en tus manos esta pieza, te aseguro que no pararás sino hasta que domines en la máxima dificultad cada canción (y aun así seguirás jugándolo).





Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii, NDS)

Todo mundo esperábamos un enfrentamiento con los personajes clave de Nintendo (**Mario**) y Sega (**Sonic**); muchos fans hicieron sus propias historias, pero no se sabía si algún día ocurriría una competencia real... hasta ahora. Para celebrar las próximas olimpiadas en Beijing, Sega está desarrollando un videojuego que involucra diversas actividades deportivas y en las cuales podremos ver a ocho personajes de Nintendo y a ocho de Sega, que mostrarán sus mejores habilidades ya sea en el Wii o Nintendo DS. Gráficamente nos dejó sorprendidos, luce bastante bien, incluso mejor que lo visto en **Super Mario Strikers Charged**. En la edición de diciembre te traeremos todos los pormenores de este título.





Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Inicia la cuenta regresiva para el esperado juego de peleas de Nintendo, y a pesar de que faltan pocos días para su estreno, estamos seguros que aún quedan sorpresas por revelar, así que no te puedes perder nuestra próxima edición de Club Nintendo, porque allí encontrarás toda la información completa de **Super Smash Bros. Brawl**, con detalles de los personajes ocultos y todos los que formarán la línea de batalla principal, escenarios, armas y una reseña de cómo y qué tan bien se juega con los tan populares controles del Wii. Aquí en la redacción ya estamos preparando nuestros torneos para ver quién de los nuevos integrantes será el más popular, así como el que cuente con mejores movimientos; ¿tú por cuál votas?



LO MEJOR PARA TU CELULAR

Servicios de texto

Precio por mensaje: Bs. 1.000 + Básico + IVA

Bola Mágica
¿Quieres tener una respuesta a todas tus preguntas?
Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 6006

Hechizos
¿Dificultades para atraer@ hacia ti? Tira de hechizos...
Envía CN HECHIZO al 6006

Amira
¿Quieres conocer las predicciones más acertadas?
¡Consulta a la experta Amira!
Envía CN AMIRA + "tu signo" al 6006

Chistes
Alégr@te y alégr@le el día a alguien más...
¡Te morirás de risa!.
Envía CN CHISTE al 6006

Bromas
¿Estás aburrido y quieres diversion?
Ríete a carcajadas
Envía CN BROMAS al 6006

Poemas
as a ligar....Recibe los poemas más románticos
para conquistar.
Envía CN POEMA al 6006

Poemas Personalizados
¿Vas a ligar? Envíale los mejores poemas a
esa persona especial
Envía CN POEMA + "nombre" al 6006

Piropos Personalizados
¿Enamorad@, pero falt@ de ideas? Nosotros te ayudamos
Envía CN PIROPO + "nombre" al 6006

Eróscopo
Descubre lo que te deparará el amor
Envía CN EROS + "tu signo" al 6006

Piropos
¿Enamorad@, pero falt@ de ideas?
Envía CN PIROPO al 6006









ALMA2 · DIEGO3 · GIO5 · LUJAN2 (TOP) · LUPITA11 · MIA4 · MIGUEL









DIEGO9 · PILAR · ROB2 · ALMA9 · TEO4 · DIEGO7 · VICO1







GIO4 · LUJAN5 · ALMA4 · LUPITA12 · MIA6 · DIEGO10 · MIGUEL2 · PILAR2







TOMAS7 · VICO2 · ALMA13 (TOP) · DIEGO4 · GIO12 · LUPITA16

GIO9 · GIO17 · LUPITA20 · MIA12 · RBD44 · LUPITA28 · MIA16

PILAR3 (TOP) · ROB12 · ROB23 · TOMAS2 · VICO4 · DIEGO5 · MIGUEL18 · MIGUEL11





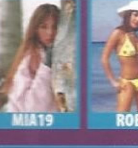





LUPITA21 · LUPITA25 · MIA30 · MIGUEL13 · RBD5 · RBD1 · MIA25






RBD2 · RBD3 · RBD4 · RBD6 · RBD7 · MIA19 · ROB8

Para descargar imágenes envía:
CN FOTO + "clave de la imagen" al 480 Ejemplo: CN FOTO MIA27
Precio por imagen: Bs. 2.500 + Básico + IVA





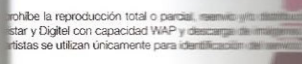


MANGA4 · MANGA6 · MANGA7 (TOP)

MANGA14 · MANGA10 · MANGA11 · MANGA12




MANGA16 · MANGA17 · MANGA18 · MANGA19 · MANGA20 · MANGA24




CLUB NINTENDO
MEGA MAN
STARFORCE™
PEGASUS
© 2007 Capcom